nintendo Wi-Fi connection

MARIO STRIKERS CHARGED: JOGAMOS ONLINE O FUTEBOL DO MARIO



SELO Nintendo OFICIAL

World

RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRONICLES + RE4: Wii EDITION

O SURVIVAL HORROR CHEGA AO Wii EM DOSE DUPLA PARA TIRAR O SEU SONO

- 11 PÁGINAS
- IMAGENS INÉDITAS
- ENTREVISTA COM O PRODUTOR

SHIGERU MIYAMOTO

O GÊNIO FALA SOBRE CRIAÇÃO DE JOGOS, PERSONAGENS E SUPERPODERES

GUIA DO MOCHILEIRO POKÉMON

OS MELHORES ITENS PARA CARREGAR E SE DAR BEM EM POKÉMON DIAMOND & PEARL

MARIO PARTY 8

DICAS PARA VENCER NOS TABULEIROS E TODOS OS MINIGAMES

ESTRATÉGIAS ONLINE

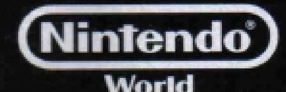
SUPER PAPER MARIO (Wii)
POKÉMON DIAMOND & PEARL (DS)
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

COM O MELHOR DA NINTENDO POWER
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR



REVIEWS: HEATSEEKER (Wii) • ETRIAN ODYSSEY (DS) • SPIDER-MAN 3 (Wii/DS)
BIG BRAIN ACADEMY: Wii DEGREE (Wii) • MEET THE ROBINSONS (Wii/DS)

Nº 105 R$ 8,90
9 771516 189008 00105




EDIÇÃO 105 • JULHO DE 2007

ÍNDICE



Sustos, tiros e muita diversão no Wii.

O reforço ideal para a Seleção.



Nosso critério de avaliação



10



8,0 - 9,5



7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

A VOLTA DOS MORTOS-VIVOS

RESIDENT EVIL RETORNA EM DOSE DUPLA PARA O Wii

Por mais que a aclamada série *Resident Evil* tenha eclodido no PlayStation, para muitos fãs foi no GameCube que a franquia viveu o seu auge, com *Resident Evil 4*. Apesar disso, a Capcom parecia ter ignorado a Nintendo ao quebrar a exclusividade e anunciar *Resident Evil 5* para PlayStation 3 e Xbox 360. Só parecia. Aproveitando as capacidades do sensor de movimentos, a produtora brindará o Wii com *Resident Evil: Umbrella Chronicles*, que passeará por momentos marcantes da saga visando elucidar o segredo por trás da organização Umbrella. A Capcom também lançará para o Wii a adaptação de *RE4* com os extras da versão do PS2, fazendo o uso do Wii Remote e do Nunchuk. Esteja preparado para perder o sono.

— Alexei Barros

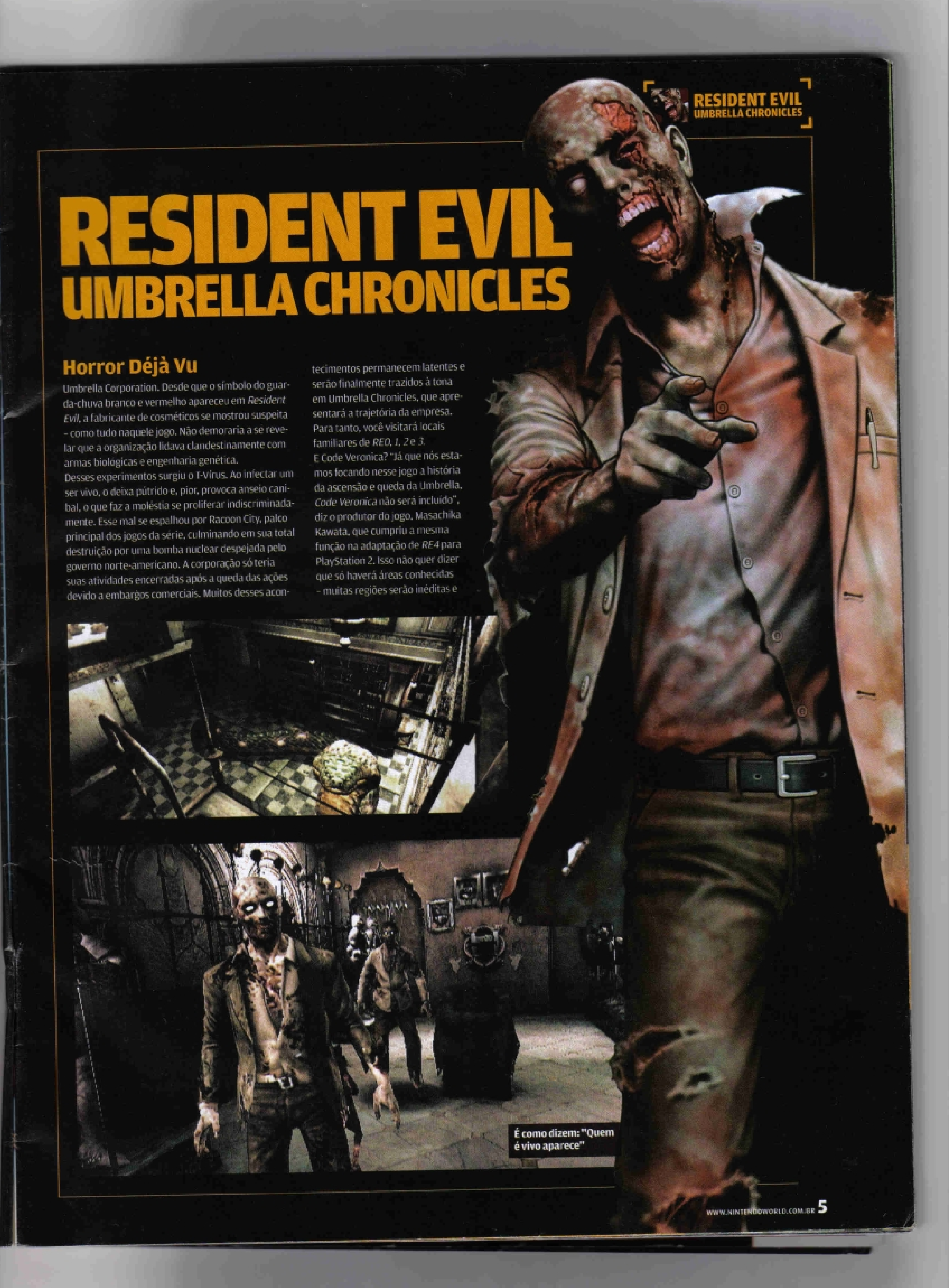
RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRONICLES

Horror Déjà Vu

Umbrella Corporation. Desde que o símbolo do guarda-chuva branco e vermelho apareceu em *Resident Evil*, a fabricante de cosméticos se mostrou suspeita – como tudo naquele jogo. Não demoraria a se revelar que a organização lidava clandestinamente com armas biológicas e engenharia genética.

Desses experimentos surgiu o T-Virus. Ao infectar um ser vivo, o deixa pútrido e, pior, provoca anseio canibal, o que faz a moléstia se proliferar indiscriminadamente. Esse mal se espalhou por Racoon City, palco principal dos jogos da série, culminando em sua total destruição por uma bomba nuclear despejada pelo governo norte-americano. A corporação só teria suas atividades encerradas após a queda das ações devido a embargos comerciais. Muitos desses acontecimentos permanecem latentes e serão finalmente trazidos à tona em Umbrella Chronicles, que apresentará a trajetória da empresa. Para tanto, você visitará locais familiares de *RE0*, *1*, *2* e *3*.

E Code Veronica? "Já que nós estamos focando nesse jogo a história da ascensão e queda da Umbrella, *Code Veronica* não será incluído", diz o produtor do jogo, Masachika Kawata, que cumpriu a mesma função na adaptação de *RE4* para PlayStation 2. Isso não quer dizer que só haverá áreas conhecidas – muitas regiões serão inéditas e



É como dizem: "Quem é vivo aparece"

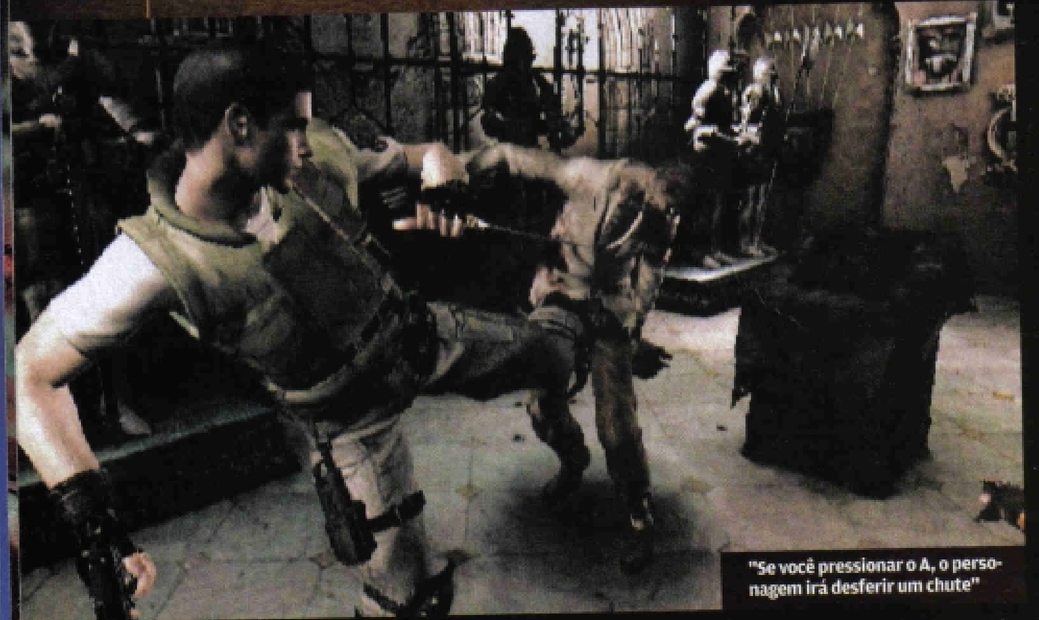
mostrarão personagens novos que a Capcom ainda não revelou, mesmo porque ainda está cedo para tal anúncio. Não é certo se *UC* acontecerá cronologicamente, mas as histórias serão concatenadas. "Continuamos pensando do melhor modo de apresentar esse jogo. Mas adicionar um elemento mais aleatório é algo que está sendo considerado", afirma.

A trilha do perigo

UC não será um survival horror como estamos acostumados: é um rail shooter, ou seja, um jogo de tiro com visão em primeira pessoa com percurso pré-definido, como as séries *Time Crisis* (Namco), *Virtua Cop* e *The House of the Dead* (ambas da Sega), que até possui temática similar. "Estive envolvido em jogos de aventura no passado", comentou Kawata sobre a mudança de gênero. Graças ao analógico do Nunchuk, será possível movimentar a visão a qualquer momento, para cima e para baixo, e para esquerda e para a direita em um raio de 90º. "Quis experimentar e me concentrar em um jogo com um foco mais determinado, como um game de tiro. O jogo essencialmente segue uma trilha, mas não como os tradicionais de pistola do fliperama, já que foi feito com um console caseiro em mente", explica. Apertando o botão "A" você encontrará locais secretos e coleta novas armas e sprays de primeiro socorro. O item de recuperação de saúde recebido aparece logo no canto inferior esquerdo da tela. Já os armamentos são trocados rapidamente apertando o direcional digital para baixo. Já o botão B será usado para disparar a pistola. Para recarregar a arma - depois de ver a indicação piscando an tela -, basta sacudir o Wii Remote. Umbrella Chronicles também adotará os comandos sensíveis ao contexto de RE4. Se no exato momento em que aparecer a indicação você pressionar o A, o personagem irá desferir um chute ou uma facada no inimigo, dependendo de quem for o herói que estará sob seu comando. Para promover a imersão, o cenário terá muita interatividade: cadeiras, portas, janelas e quadros, entre tantos objetos poderão ser quebrados. Se atirar



A obturação no terceiro molar foi bem-sucedida.



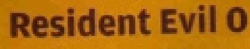
"Se você pressionar o A, o personagem irá desferir um chute"



HISTÓRIA DO TERROR

Desde que surgiu em 1996, a série Resident Evil se tornou uma das maiores grifes da Capcom, ao lado de *Mega Man* e *Street Fighter*. Relembre o histórico de sucesso da franquia:

Resident Evil 0



Plataforma: GameCube

Curioso notar que em meio a toda a polêmica envolvendo a exclusividade de *RE4*, *RE0* é o único da série principal a ter chegado apenas ao GameCube. É também um dos muitos jogos a serem anunciados para o Nintendo 64 e posteriormente transferidos para o GC, como *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* e *Dinosaur Planet*, que acabou virando *Starfox Adventures*. Apesar de ter sido lançado depois de *RE*, a história mostra acontecimentos precedentes aos ocorridos na mansão, sob o ponto de vista dos personagens Rebecca Chambers e Billy Coen, que podiam ser controlados simultaneamente na aventura.

em uma vela, lustre ou candelabro é provável que o ambiente fique escuro, sendo iluminado apenas por incidências de luz de outros recintos. E assim se tornará mais difícil combater os zumbis, cachorros, corvos e outros entes contaminados pelo T-Vírus. Uma artimanha já testada na demonstração do jogo para derrotá-los com facilidade é atirar neles dos andares superiores no momento em que o personagem estiver no hall principal. Quando você subir e passar por lá eles estarão fracos e poderão ser abatidos sem grande esforço.

As luzes e efeitos especiais prometem manter o nível de qualidade da Capcom, ainda mais que haverá suportes à proporção widescreen 16:9 e à resolução 480p. Vale frisar que diversos ambientes dos episódios precedentes serão recriados em 3D em tempo real, enquanto que nas obras originais os cenários eram pré-renderizados.

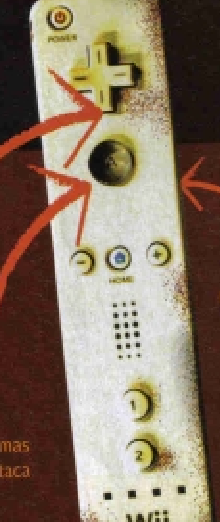
Uma dúvida que certamente deve acometer os fãs é se *UC* terá ou não o cobiçado modo cooperativo, o que seria natural se considerado que o gênero rail shooter é perfeito para mais de uma pessoa. Infelizmente, a Capcom não confirmou a existência do multiplayer. A bem da verdade, não há motivo para a ausência desse modo. Só resta aguardar. Sem data de lançamento definida, seja no Japão ou EUA, *Resident Evil: Umbrella Chronicles* terá, segundo o produtor Masachika Kawata, de 15 a 20 horas de jornada - uma excelente duração para títulos de ação.

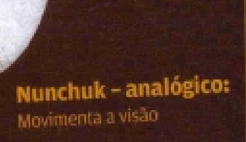

Não tenha medo, ele só quer "te ADD aê" no Orkut. Ok, então tenha muito medo.


Venenosa ou não, é mesmo uma baita cobra.

APONTE E ATIRE

Acompanhe um guia rápido da maneira como funcionará a jogabilidade em *RE: Umbrella Chronicles*:





Direcional digital: Troca de arma pressionando para baixo

B: Gatilho responsável pelos disparos

A: Coleta itens e armas e contra-ataca



Wii Remote: Mirar

Nunchuk – analógico: Movimenta a visão

Resident Evil

Plataformas: PlayStation, PC, Saturn, celular, GameCube e Nintendo DS

Inspirado por *Alone in the Dark*, *Resident Evil* praticamente consolidou o gênero survival horror em 1996, com elementos inusitados como cenas em vídeo usando atores reais, gráficos tridimensionais e narrativa cinematográfica. A mansão para a qual Jill Valentine, Chris Redfield, Albert Wesker, Barry Burton e Rebecca Chambers penetraram era um local traiçoeiro, repleto de armadilhas, zumbis, corvos e cachorros - quem não se lembra da cena dos caninos quebrando as janelas? Nas áreas subterrâneas revelam-se os laboratórios da Umbrella, responsável pelo causador da moléstia, o T-Vírus. Nos entremeios, puzzles criativos e muitos sustos.

Sem dúvidas, a versão definitiva é o remake para GameCube lançado em 2002. Exemplo de como uma releitura deve ser feita, trazia visual espetacular e cerca de 70% de conteúdo novo em relação ao original, com regiões inéditas e soluções de quebra-cabeças distintas. Em 2006, a Capcom produziu para o DS a edição portátil, *Deadly Silence*, que permitia ser aproveitada nos modos clássico, igual ao título de 1996, e Rebirth, que fazia proveito da tela de toque do console de bolso.



Junte-se ao time

Rebecca Chambers

Membro do S.T.A.R.S. Bravo Team
Aparições: *REO* e *RE*

Quando o S.T.A.R.S. Bravo Team foi enviado para Racoon com o intuito de investigar homicídios escabrosos, o helicóptero da equipe caiu no meio de uma floresta. Um dos sobreviventes, Rebecca se deparou com o ataque de um transporte militar e depois um misterioso trem que só trazia pessoas mortas. Após os acontecimentos de *REO*, adentra na mesma mansão que Wesker e outros estavam. Auxilia Chris fornecendo remédios. Também sabe tocar um pouco de piano, o que foi útil para abrir uma passagem secreta.

Billy Coen

Fuzileiro naval, ex-prisioneiro
Aparição: *REO*

Sua origem é um tanto conturbada e mal explicada. Serviu a marinha e depois foi detido em um transporte militar para ser executado. Estranhamente, o veículo sofreu um ataque, permitindo que Billy escapasse. Conhece Rebecca nas montanhas Arklay, região de Racoon que abriga muitas instalações da Umbrella.

Chris Redfield

Membro do S.T.A.R.S. Alpha Team
Aparições: *RE* e *RECV*

Ajudou a liderar os sobreviventes do grupo Alpha na mansão localizada na mesma floresta onde o helicóptero que Rebecca estava havia despencado. Infiltrando naquele local suntuoso e, ao mesmo tempo, ameaçador, Chris se separa do resto do time para procurar por Albert Wesker. Viaja até a Europa para descobrir mais informações sobre a Umbrella e acaba salvando sua irmã Claire na Antártida.

Resident Evil 2

Plataformas: PlayStation, PC, Nintendo 64, Dreamcast e GameCube

Trazendo visual superior ao anterior, *RE2* era um título memorável que possuía extensa durabilidade. Nem tanto pelo tempo da aventura, mas pela quantidade de vezes necessárias para jogar e aproveitar tudo – quatro, duas para cada personagem. Ao terminar no modo A de Leon S. Kennedy, por exemplo, liberava o B de Claire Redfield, ou vice-versa. Mesmo jogando pela segunda vez, o interesse não diminuía, já que ocorriam fatos inexistentes na primeira jogatina, como a súbita aparição do Mr. X, criatura robusta e silenciosa engenhada pela Umbrella que perseguia os personagens durante todo o jogo. Em vez da mansão, *RE2* se passava nas ruas de Racoon – infestadas por pessoas contaminadas pelos T-Vírus por meio de ratos –, e em locais como a delegacia e os esgotos da cidade. Nesse jogo também é revelada a existência do G-Vírus, que fora criado pelo cientista da Umbrella, Dr. William Birkin. Em relações aos bastidores, aqui Shinji Mikami deixa seu cargo de diretor sob os cuidados de Hideki Kamiya (*Devil May Cry*, *Okami* e *Viewtiful Joe*), assumindo a produção.



Leon S. Kennedy

Policial de Racoon City e Agente Federal
Aparições: *RE2* e *RE4*

Antes de ser um agente federal em *RE4*, Leon era um policial de Racoon City que logo no primeiro dia de trabalho se deparou com a cidade totalmente em ruínas. Mantém contato com Claire Redfield e Ada Wong, agente de intenções pouco explanadas. Em *RE4*, Leon, agora promovido a Agente Federal, é enviado para a Europa em um vilarejo de língua espanhola para onde a filha do presidente dos Estados Unidos, Ashley Graham, havia sido levada.

Jill Valentine

Membro do S.T.A.R.S. Alpha Team
Aparições: *RE* e *RE3*

Integrante do mesmo time de Chris, também se segregou da equipe na mansão, sendo auxiliada por outro membro da equipe Alpha, Barry Burton. Por algum motivo não revelado, Jill não acompanhou Chris na viagem à Europa. Permanece na nefasta Racoon City, onde se junta ao mercenário Carlos Oliveira, e ainda é perseguida por Nemesis, uma criatura criada pela Umbrella cujo objetivo é matar todos os sobreviventes dos S.T.A.R.S.

Resident Evil 3: Nemesis

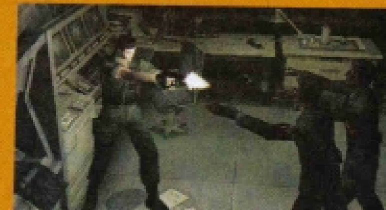
Plataformas: PlayStation, PC, Dreamcast e GameCube

Nota-se aqui uma certa tendência para a fórmula voltada à ação que culminou em *RE4*, com menos idas e vindas nos ambientes, uma vez que a variação de cenários é constante. Controlando Jill Valentine, você deve sobreviver passando por diversas regiões de Racoon, como parte do Departamento de Polícia já conhecido em *RE2*, até porque a história começa momentos antes e termina pouco depois da trama do capítulo anterior. E nesse trajeto ainda se depara muitas vezes com o soldado Nemesis, que não contente em possuir força descomunal, carrega uma lança-foguetes.
Além da ação, a Capcom implementou novidades que acabaram não vingando, como a confecção de munição por meio de diferentes tipos de pólvora (que tornava tudo mais complicado e lotava o inventário) e as dicotomias do roteiro. Em momentos de pura tensão era necessário escolher em tempo limitado por duas opções distintas que, obviamente, resultavam em desfechos diferentes.

Resident Evil: Code Veronica

Plataformas: Dreamcast, PlayStation 2 e GameCube

Continuação direta de *RE2*, permitia jogar com dois personagens diferentes, Claire Redfield na primeira parte e depois Chris Redfield. Mantinha a fórmula clássica da série, porém sem os cenários pré-renderizados. Os gráficos eram gerados em tempo real.
O tal de *Code Veronica* desvenda alguns segredos da Umbrella Corporation, como a origem insólita dos irmãos gêmeos Alfred e Alexia Ashford, que injeta em si mesmo o vírus T-Veronica, transformando-se em uma imensa libélula. As versões para PS2 e GC foram batizadas de *Code Veronica X*, e traziam nove minutos de cenas em CG inéditas.





Junte-se ao time

Claire Redfield

Estudante e motociclista
Aparições: *RE2* e *RECV*

Em meio ao caos de Racoon City, Claire Redfield procura pelo seu irmão Chris, desaparecido. Descobre então que ele não está naquele local – partiu para a Europa, onde Chris buscou desvendar a verdade sobre a Umbrella. Sua única saída é se juntar ao policial Leon. Em *Code Veronica*, Claire viaja a Paris, mas é detida após uma infiltração malsucedida em uma instalação da Umbrella. Foge de lá com Steve Burnside e viaja para a Antártida, sendo salva pelo seu irmão Chris.

Carlos Oliveira

Membro do UBCS Delta Platoon
Aparição: *RE3*

Brasileiro de nascimento, Carlos Oliveira é integrante da Umbrella Biohazard Countermeasure Service, unidade especial da corporação, e ajuda Jill Valentine a deixar Racoon City. Tem papel fundamental em *RE3* ao preparar a vacina do T-Virus que Jill havia sido infectada após a luta contra Nemesis.

Albert Wesker

Pesquisador da Umbrella e líder do S.T.A.R.S. Alpha Team
Aparições: *RE0*, *RE*, *RECV* e *RE4*

Albert Wesker é uma das figuras mais emblemáticas da série *Resident Evil*. Cronologicamente, apareceu primeiro em *RE0* arquitetando o seu posto de agente duplo em RE – liderando o S.T.A.R.S. Alpha Team e atuando como funcionário da Umbrella. Dependendo do final, ele morre – ou não. Retorna com força sobre-humana em *Code Veronica* a serviço de uma organização misteriosa. Em *RE4* sua imagem só é vista em projeções ou em monitores dando ordens para Ada Wong nas missões protagonizadas por ela. Sinistro.

Resident Evil 4

Plataformas: GameCube, PlayStation 2, PC e Nintendo Wii

Derrubou diversos paradigmas da série, tais como câmera fixa, muitas passagens por locais já visitados, loading disfarçado pela animação das aberturas das portas, mira imprecisa e, o mais ousado, zumbis. A ação foi exponencialmente aumentada em um jogo com visão atrás do protagonista, escopo com livre movimentação, constante renovação de regiões e a presença dos Ganados, seres que carregavam em seus corpos os parasitas Las Plagas, e possuíam maior inteligência do que os pobres zumbis.

Primoroso tecnicamente, reproduzia efeitos de fogo e água convincentes e trazia modelos humanos verossímeis – apenas Leon possuía 10.000 polígonos na versão do GameCube. Um dos títulos com melhores visuais do console, tanto que a compleição do herói teve o número de polígonos reduzido pela metade no PlayStation 2. Foi o único episódio além do original dirigido pelo idealizador da franquia, Shinji Mikami, contando aqui com a produção de Hiroyuki Kobayashi.

RESIDENT EVIL 4: Wii EDITION



Quem te viu, quem te vê: eles eram do elenco original de Malhação.

Na mira do terror

A versão para Wii se configura como a absoluta dessa superprodução da Capcom que levou mais de cinco anos para ser concluída. Os primeiros vestígios de *RE4* foram vistos em 1999, quando o criador Shinji Mikami planejava revolucionar a série que dava sinais de desgaste com o próximo episódio para PlayStation, mas preferiu transferi-lo para o sucessor PS2 após o anúncio do advento do console. O título ficou tão descaracterizado em relação à franquia que acabou virando o jogo de ação para PlayStation 2, *Devil May Cry*.

Dois anos depois, o princípio do enlace entre *Resident Evil* e plataformas Nintendo. Em parceria com a Big N, a Capcom realizou uma coletiva para apregoar que os episódios futuros da saga (*REO*, antes planejado para Nintendo 64, e o novo *RE4*) seriam exclusivos do GameCube, que receberia as adaptações de *RE2*, *RE3* e *RE Code Veronica*, além do remake do primeiro *RE*.

Em 2002, RE4 é anunciado como parte do Capcom Big 5, um pretensioso projeto de cinco títulos que a Capcom Production Studio 4 faria apenas para o GameCube, todos com algum envolvimento de Shinji Mikami. Nem tudo saiu como planejado. Somente *P.N. 03* (jogo mediano e que vendeu muito pouco) manteve-se exclusivo; *Dead Phoenix* foi cancelado e os outros três, *Killer 7*, *Viewtiful Joe* e o próprio

Resident Evil 5

Plataformas: PlayStation 3 e Xbox 360

Pouco foi revelado da história desse jogo anunciado em 2005 e que não deve ficar pronto antes de 2008. Nem ao menos é de conhecimento a identidade do protagonista – o mais cogitado é Chris Redfield, de *RE* e *RECV*. Só se sabe que a aventura passará em um ambiente de clima árido e, a jogabilidade, baseada no sistema introduzido por *RE4*. O visual promete ser transcendente, já que o objetivo do time de desenvolvimento é fazer *RE5* rodar a 60 frames por segundo. Além disso, apenas como outro exemplo, a barba rala do personagem principal será formada por polígonos e não uma textura simulando o efeito. *RE5* está sob a produção de Jun Takeuchi (*Lost Planet: Extreme Condition* do Xbox 360).

Resident Evil Gaiden

Plataforma: Game Boy Color

Desenvolvido pela M4 Limited, *RE Gaiden* era um jogo portátil de ação. A trama reunia personagens de diferentes jogos da série: Leon Kennedy (*RE2*) é enviado para inspecionar experimentos bizarros da Umbrella em um cruzeiro, só que desaparece. Barry Burton (RE) é então convocado para salvá-lo e ainda deve desvendar os mistérios da corporação.



Flechada à queima-roupa: se pegar no coração, o sujeito apaixona.

RE4, também aportaram no PlayStation 2, apesar de Mikami ter afirmado que, caso esse último fosse lançado para outro console, cortaria a cabeça. Naquela ocasião, *RE4* fora exibido pela primeira vez ao mundo na forma que ficou batizada posteriormente de Fog Version. O enigmático vídeo mostrava Leon S. Kennedy se embrenhando na Umbrella Corporation sob a ameaça de uma perversa névoa negra. Entretanto, essa versão foi descartada em favor da Hook Man Version, apresentada durante a E3 2003. Dessa vez, Leon empunhava uma lanterna na mão esquerda e uma pistola na direita em corredores sombrios infestados por intimidantes criaturas fantasmagóricas e por uma figura ameaçadora que carregava um gancho preso em uma corrente. Depois disso, chegou a existir a Zombie Version, mas o grande público nem teve o ensejo de vê-la. Em 2004, a Capcom finalmente apresentou *RE4* como conhecemos hoje - e a expectativa pelo jogo aumentou ainda mais. Em novembro daquele ano, a produtora decide romper a exclusividade, lançando o jogo nove meses depois também para PS2, com visual menos apurado, porém com extras que, felizmente, estarão na versão para Wii. Tal qual *Umbrella Chronicles*, *RE4 Wii Edition* é produzido por Masachika Kawata.

Balanço da morte

Todo o conteúdo da edição para GameCube estará presente, bem como as novidades do PS2 que serão descritas em maiores detalhes adiante e a mecânica de jogo usando o Wii remote e o Nunchuk. Ainda que *RE4* não tenha sido planejado desde o início para utilizar o sensor de movimentos, títulos recentes comprovaram que a adaptação para esse tipo de controle pode ser efetivada com triunfo, como *The Godfather: Blackhand Edition* e *Prince of Persia: Rival Swords* - *The Legend of Zelda: Twilight Princess* é o exemplo máximo disso. Deve-se considerar também que os comandos de *RE4* são fundamentalmente simples.

O analógico do Nunchuk fica responsável pela movimentação do personagem. O Wii Remote controla a mira, sendo que o escopo circular aparece cinza quando está inativo, verde no momento em que estiver acionado, e vermelho no instante que ficar na frente de um inimigo. Uma mudança importante é que o retículo se moverá independentemente da câmera - o que deixará a jogabilidade mais intuitiva -, enquanto que no GameCube os dois se mexiam em conjunto. Assim, atira-se com maior precisão em dinamites ou partes específicas, como pernas e cabeças. O botão **A** fará os disparos - parece estranho não ser o **B**, afinal trata-se de um gatilho -, mas a curva de aprendizado é diminuta. Executar a virada rápida de 180º para ir de encontro aos Ganados atrás de você ou acessar o inventário estão espontâneos como antes. O Wii Remote será usado nas cutscenes



Controller sem fio e revólver com cabo de aço? É o fim do mundo chegando...



Resident Evil: Survivor

Plataformas: PlayStation e PC

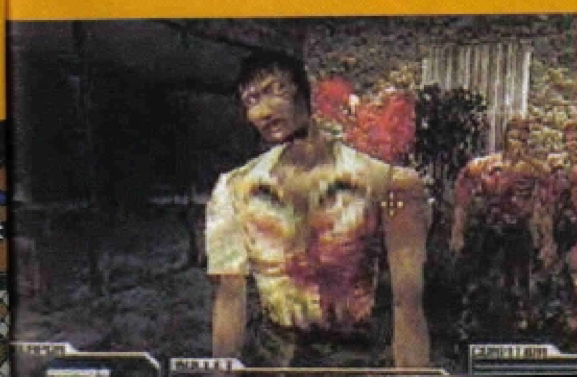
Conhecido como *Biohazard: Gun Survivor* no Japão, esse jogo de tiro em primeira pessoa foi um dos piores da série. Tecnicamente horrendo, jogabilidade tediosa. Chegou a ser lançado para PC, mas mouse e teclado não ajudaram a tornar a aventura mais coerente.



Resident Evil: Dead Aim

Plataforma: PlayStation 2

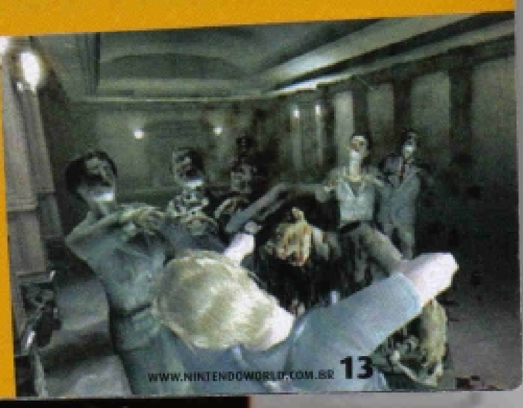
Dead Aim, é na verdade, o quarto episódio da série paralela *Survivor*. Quarto porque o terceiro não era baseado em *Resident Evil* e sim em *Dino Crisis* - chegou aos EUA sob o nome *Dino Stalker*. Sem dúvidas, é o melhor dessa saga Survivor, o que não representa muito.



Resident Evil: Survivor 2 - Code Veronica

Plataforma: PlayStation 2 e fliperama

Como o nome sugere, é seqüência do péssimo jogo do PS1 e baseado na história e personagens, como Claire Redfield e Steve Burnside, do capítulo *Code Veronica*. Nem aportou nos Estados Unidos - apenas Europa e Japão receberam o game.



interativas - agitando o controle, Leon irá correr ou nadar mais rápido. Brandir o periférico também é útil para livrar-se dos agarrões. A confiança da Capcom em todo esse sistema é tanta que não haverá opção para alterar a configuração dos botões.

Versão definitiva do clássico

Além da aventura principal, *RE4 Wii Edition* contará com Assignment Ada e Mercenaries, já presentes na versão GameCube, e o Separate Ways, que estreou no PS2 e apareceu na edição recém-lançada para PC. Controlando a sagaz Ada Wong, essa aventura acontece simultaneamente e fornece uma perspectiva distinta da história, como, por exemplo, esclarecendo o nebuloso envolvimento da Umbrella e Albert Wesker em todos os acontecimentos no jogo.

Não pense que por esse modo ter sido criado para o PS2 que os gráficos serão como no aparelho da Sony. O time de desenvolvimento refez essa parte para trazer texturas mais detalhadas e efeitos de iluminação com maior realismo. Outro aditivo é que a Wii Edition terá disponível a proporção widescreen 16:9 - no GameCube eram apenas faixas pretas -, e mantendo suportes ao progressive scan e para o modo de áudio Dolby Pro-Logic II. Outras novidades: a poderosa arma PRL-412, bem como as roupas secretas de gângster (Leon) e cavaleiro medieval (Ashley), poderão ser habilitadas.

Mesmo quem terminou repetidas vezes a versão original para GameCube vai querer agraciar a *Wii Edition*: é tão cativante que quase não cansa.

"Hei, Leon, veja o que eu achei!"

Prevista para chegar ao mercado em junho, essa atualização, sem sombra de dúvidas, será a mais completa de todas, agregando todos os extras do PS2, a excelência visual do GameCube e a jogabilidade prática do Wii.

GANADOS SOB CONTROLE

Confira como os comandos de *RE4* serão transferidos para o Wii Remote e Nunchuk:

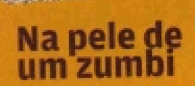


Nunchuk – analógico: Movimentar personagem

C: Facada

A: Atirar

B: Ativar mira



Wii Remote: Mirar

Resident Evil Outbreak File #2

Plataformas: PlayStation 2

Lançado em 2005, apenas um ano depois do original, *Outbreak File #2* dava seqüência às histórias dos oito personagens do antecessor em cinco ambientes novos, como a delegacia de Racoon City. Manteve a qualidade gráfica com cenários e modelos humanos bem feitos. Essa série paralela, no entanto, não dá sinais de que irá continuar.

Na pele de um zumbi

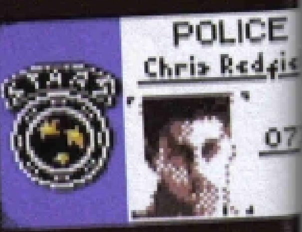
A lista de jogos da série *Resident Evil* para consoles Nintendo já é extensa. Poderia ser ainda maior se não fosse pelo cancelamento de dois títulos portáteis: *Resident Evil* para Game Boy Color e *Resident Evil 2* para GBA. Para quem ficou curioso é possível ver na internet tanto uma amostra em vídeo do primeiro (youtube.com/watch?v=ShC8zJgbTts), quanto do segundo (youtube.com/watch?v=-htyTk-lj3M).

Resident Evil Outbreak

Plataformas: PlayStation 2

Primeiro episódio da franquia com modo online, se passa no período em que Racoon City estava em destruição, o que corresponderia aos eventos de *RE2* e *3* na série principal. Focava a tentativa de sobrevivência de oito pessoas em meio à profusão de zumbis. Não obstante o belo visual, é lembrado negativamente até hoje pelo extenso tempo de loading.





ENTREVISTA

TERROR EM PRIMEIRA PESSOA

Masachika Kawata já comprou o seu.

Com *Resident Evil* não se brinca, e Masachika Kawata sabe disso. Depois de trabalharem na bem-sucedida conversão de *RE4* do GameCube para o PlayStation 2, o produtor e sua equipe parecem não medir esforços para fazer de *Umbrella Chronicles* um FPS digno do convívio com os queridos zumbis. Às vésperas do lançamento, a NW entrou sem bater e conversou com Kawata sobre zumbis, Wii e jogos de tiro em trenzinhos.



O pai de Jane não gosta do Bin Laden.

Nintendo World: Historicamente, os jogos de tiro em primeira pessoa da série *Resident Evil* não são muito aceitos entre os fãs, e também não são sucesso de crítica. Como mudar isso?

Masachika Kawata: Por um lado, estamos tentando fazer o jogo extremamente realista não apenas graficamente, mas também através do uso da câmera. Em vez de os inimigos ficarem longe, eles estarão muito mais perto do jogador, ajudando a criar um sentimento de medo muito mais profundo. Além dos elementos de FPS, vai haver momentos em que o jogo muda para a visão de terceira pessoa e mostra os personagens, o que intensifica a atmosfera e faz com que o jogador se sinta dentro do universo *Resident Evil*.

NW: Sabemos que o jogo vai ter vários lugares já conhecidos por todos nós, como a Mansão e as ruas de Raccoon City. Você está trabalhando em áreas inéditas para essas regiões?

MK: Sim, além desses lugares clássicos vai haver áreas nunca antes vistas.

NW: Em *Umbrella Chronicles* o jogador é guiado por caminhos determinados, como se estivesse num trem (fantasma. Ha!). Poderemos escolher caminhos alternativos? Como? Com qual freqüência?

MK: Haverá caminhos alternativos. Durante as fases o jogador pode interagir com o ambiente para abrir caminhos diferentes. Ainda não posso dar detalhes sobre a freqüência com que essas opções vão aparecer, já que ainda estamos no processo de ajuste dessa etapa.

NW: Com quantos personagens vamos poder jogar quando *UC* estiver pronto? Como eles diferem um do outro em termos de jogabilidade?

MK: Haverá vários personagens familiares, mas ainda não quero falar quem são. Nós realmente planejamos diferenciar um do outro em termos de jogabilidade, e estamos no processo de balanceamento dessas diferenças agora.

NW: Quais os principais desafios ao balancear a dificuldade de um rail shooter? Como você está lidando com a inteligência artificial e outros obstáculos?

MK: Um dos desafios é pensar em maneiras de fazer o jogador não se sentir limitado e de fazer a ação não parecer forçada, apesar dos trilhos. Estamos trabalhando duro para fazer a inteligência artificial reagir ao jogador de uma maneira que realmente provoque o medo que é necessário para fazer um bom jogo de survival horror.

NW: Jogamos diversos FPS para Wii e nenhum deles proporcionou a mira perfeita, hora parecendo muito descoordenada, ora muito frouxa. Como você está ajustando a sensibilidade para conseguir a precisão necessária nos controles?

MK: Estamos muito interessados em assegurar que os jogadores não se sintam frustrados pelos controles, então temos trabalhado muito para fazer com que os controles se comportem como os jogadores esperam. Num jogo de tiro, o ajuste da mira é fundamental para a diversão.

NW: Num cálculo aproximado, quantas horas o jogador comum vai levar para terminar a campanha principal? Que tipo de incentivo o jogo vai oferecer para o jogador voltar a jogar mais?

MK: *Umbrella Chronicles* é diferente dos outros rail shooters padrão, então é difícil dizer exatamente quanto vai demorar, já que há muitas possibilidades do começo até o final. Quanto aos incentivos, haverá muitos objetos que o jogador não terá como quebrar ou com os quais ele não poderá interagir na primeira vez, então isso será a motivação para ele voltar mais tarde e tentar novamente, explorando diferentes áreas e encontrando diferentes itens.

NW: Avise se eu estiver errado: você está trabalhando em algum tipo de multiplayer.

MK: Atualmente estamos avaliando a possibilidade de implementar o modo multiplayer, mas ainda não decidimos se vamos ter ou não.

NW: Algum plano de usar o WiiConnect24 de alguma maneira?

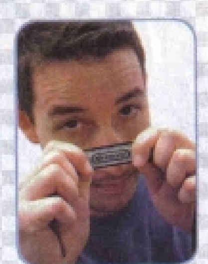
MK: Estamos pensando nisso, com certeza, mas devemos acabar não usando o serviço em *Umbrella Chronicles*.

NW: Você e seu time provaram seu talento ao adaptar *Resident Evil 4* para o PlayStation 2. Agora que você está trabalhando com o Wii, quais suas impressões sobre o hardware? O quão poderoso ele realmente é?

MK: O Wii é único em vários aspectos. Sem dúvida, o controller é um dos elementos mais notáveis, e uma das principais razões pelas quais decidimos que o Wii seria a plataforma perfeita para *Umbrella Chronicles*. NW

Correio N

Revolução Nintendo



Está aí uma palavra que acompanha a Nintendo desde os seus primeiros passos: revolução. Aposto cada centavo do meu bolso que Fusajiro Yamauchi, lá no século XIX, não fazia idéia que revolucionaria o entretenimento mundial com suas "cartas de flores" e a tal Nintendo Koppai. Na verdade esse foi só o início. Em passos largos – de algumas décadas –, a então Nintendo Company Limited, comandada por Hiroshi Yamauchi revirou o mundo outra vez. Das cartas para os brinquedos, daí para os videogames, sempre muito bem acompanhados por mentes brilhantes como a de Gunpei Yokoi, que mostrou ao mundo o quanto era divertido controlar com o direcional em cruz – utilizado até hoje nos videogames –, Shigeru Miyamoto (entrevistado para o Arquivo Secreto dessa edição), e muitos outros nomes de peso, que ajudaram a recuperar o estrago feito pelo Atari, na "industria do videogames", no início da década de 80. Desde o início a Nintendo se comprometeu a produzir e desenvolver entretenimento de qualidade, e criou heróis que jamais serão esquecidos.

A evolução do bits aconteceu. Passamos dos 8 para os 16-Bits, dobramos para 32, depois para 64-Bits (ainda em cartucho!) e 128-Bits, até chegar ao Nintendo DS e Wii, verdadeiros exemplos de entretenimento de qualidade. Essa é uma linha do tempo minúscula, não daria para citar nesse espaço todas as evoluções e revoluções que aconteceram na Nintendo, mas pense nas coisas lá do começo.

Há uma empresa centenária que valoriza o seu divertimento, que evoluiu como deveria, e a sua Nintendo World segue em frente, com intuito de levar o melhor para você, que agora terá dicas e detonados gratuitos no site.

Acesse lá: www.nintendoworld.com.br, e divirta-se!

Ronaldo C Testa

Ronaldo Carlini Testa
Editor

Remote nas Alturas

Olá, pessoal da Nintendo World. Tenho algumas perguntas e outras coisas para falar...

1) A Nintendo sempre fez consoles resistentes, certo? O Wii de um amigo meu quebrou ao cair de uma altura aproximada de 3m... os botões Power, Reset, e Eject quebraram quando o console caiu no chão bem quando ele estava jogando *Wii Sports*.
Se fizessem um teste de resistência, qual ganharia? Xbox 360, Wii, ou PlayStation 3?
2) Quando será lançado *Super Mario Galaxy*?
3) *Pokémon Pearl* ou *Diamond*? Qual das versões vocês sugerem?
4) Eu tenho 37 games na minha coleção: SNES(3), N64(11), GBA(5), DS(5), GC(11), e Wii(2). Posso ser considerado um "Fanático pela Nintendo"?
5) *Zelda Twilight Princess* é DEZ!!! Eu já terminei duas vezes (versão Wii) e já estou jogando a terceira! A propósito, em quanto tempo vocês terminaram? Meu recorde é 20:03hs.
6) Por favor, diga quem é que responde os N-Mails! Responde no meu email por favor (eu prometo não espalhar para ninguém!).

Samuel Hora Yang
Por e-mail

Opa, Samuel.
1) O problema não é ter um Wii quebrado, é conseguir jogar *Wii Sports* a 3 metros de altura! Como seu amigo alcançou essa façanha (daria uma boa capa pra NW)? A Nintendo sempre caprichou em produtos reforçados (o Game Boy que sobreviveu à Guerra do Golfo é um bom exemplo), mas ainda não foi feito nenhum "crash test" oficial para definir qual console da nova geração agüenta mais pancada. Sugiro não colocar os consoles muito alto. Mesmo assim, você pode tirar suas próprias conclusões com os vídeos dos malucos do Smash My Wii/360/PS3, que destruíram os consoles com marretas logo depois de comprá-los no dia do lançamento.
2) A data oficial é 31 de dezembro. Sempre atrasa algumas horas, mas podemos ser otimistas e falar: "*Mario Galaxy* ainda este ano 2007".
3) Depende da sua cor preferida. Azul ou vermelho? Dialga ou Palkia?
4) Sim, você é um Fanático pela Nintendo. Mas ainda precisa de mais 445 jogos de Super NES para entrar na categoria "Filhos de Reggie", e mais 350 de GameCube para ser aceito entre os "Comparsas de Ronaldo Testa".
5) Fabio Santana não passou da primeira dungeon. Ronaldo Testa não consegue sair da terceira. Só mesmo Gilsomento do Livromar, o detonador oficial, que acabou com tudo em 15 minutos – ida e volta.
6) Quem responde sou eu. E não posso revelar meu nome, se não na próxima edição não serei mais eu.

Esse tal de Wii

Estou para adquirir o Wii, mas não consigo tirar algumas dúvidas.
1) Com quantos controles vem o Wii e até quantos jogadores ele pode ter?
2) Existem controles diferentes para jogos diferentes? Eu tenho de adquirí-los separados?
3) Se eu comprar algum importado terei problemas para rodar os cartuchos?
4) Ah! São cartuchos ou DVDs?
5) Ouvi dizer que se pode comprar jogos pelo próprio aparelho. Como funciona isso?

Orlando Flexa
Por e-mail

Respostas rápidas como uma flecha:
1) Um Wii Remote e um Nunchuk. O número de jogadores depende do jogo em questão, e do modo de jogo escolhido. *Wario Ware Smooth Moves*, por exemplo, aceita até 12



A sua Nintendo World está passando por algumas reformulações e agora estará nas bancas de dois em dois meses. Estamos esquentando as turbinas para quando acontecer a grande invasão do Wii, já em 2007. Aguarde grandes novidades!

mesmo controle! Ninguém tem tanto amigo assim, Orlando.
2) Além do Nunchuk e do Wii Remote, existe apenas o Classic Controller, exclusivo para os jogos do Virtual Console, que são aqueles clássicos antigos (*Sonic, Zelda*...) que você pode comprar online pelo Wii, pagando com Wii Points.
3) Não são cartuchos, Orlando, são DVDs. Existe a famosa trava de região no Wii, que divide os consoles em América, Austrália, Europa e Oriente. Então fique atento para comprar jogos da mesma região de seu console.
4) Ha!
5) Ha! Ha!

Pokémon em cativeiro

E aí, pessoal da NW! Beleza? Minhas dúvidas de Pokémon:
1) Eu não entendi a tabelinha em que estava escrito grupo e os números de cada Pokémon de como fazer ovo (do Especial NW Pokémon). Qual o significado dos números?
2)Dá para fazer ovos de lendários? Se sim, eu cruzo eles com quem?
3) Os Pokémon com área Pal Park que vocês colocaram no especial Pokémon terão de ser passados de fitas de Game Boy ou só encontrados?
4) Como eu faço ovos de assexuados? Valeu!

Enoch Yang
Por e-mail

1) Esses grupos indicam que dois Pokémon são compatíveis em termos de cruzamento. Não é possível gerar ovos se os pais não têm um grupo em comum.
2) Não, não é possível.
3) Eles têm que ser capturados nas versões para GBA e transferidos para o Pal Park. Lembre-se de que não há como enviá-los novamente para os jogos antigos.
4) Cruzando com um Ditto – não com o Benedito, nem com o Expedito.

Top 10: Piores Seqüências

A seção "Admirável Mundo Nintendo" sempre foi uma das seções de que eu mais gostava, mas nessa última edição (NW 103) Fabio Santana cometeu o erro de pôr vários jogos excelentes no "Top 10: Piores Seqüências". Listo aqui quais deles NÃO mereceram figurar na lista:
1- *Donkey Kong Country 3*: personagens bobos? Quem disse que Kiddy Kong (um dos protagonistas do jogo) é bobo, ou qualquer outro personagem também é bobo? Todos eles têm carisma e gosto deles. Design pobre? Os gráficos de DKC 3 são infinitamente melhores que os dos dois jogos anteriores, nem tem comparação (a não ser que o Fábio tenha analisado a versão do GBA, aí eu concordo que o jogo teve design pobre), sem contar que eu e muitos amigos meus achamos DKC 3 o melhor jogo da série DK.
2- *Sonic Heroes*: acho engraçado que, mesmo recebendo nota alta da própria NW (de fevereiro de 2004), o Fábio ainda critica o jogo. Que defeitos tem o game? Só a câmera e nada mais. Queria saber quais são os outros. E as fases só são chatas para quem não sabe jogar direito ou odeia o Sonic. Se, no lugar do *Sonic Heroes*, o Fábio tivesse posto o *Sonic DX: Director's Cut*, aí eu concordaria, porque esse é tosco mesmo.
3- *Castlevania 64*: o que é que a NW tem contra esse jogo? Eu só vejo a revista criticando, dizendo coisas como "um dos piores Castlevanias já criados" ou "Castlevania nunca se deu bem nos jogos 3D e está aqui o exemplo". Chega um pouco disso! *Castlevania 64* é um excelente jogo, um dos melhores da série já criados e tem como único defeito a câmera que atrapalha algumas (poucas) vezes. Fora isso, é divertido pacas.
4- *Mortal Kombat 3*: sistema de combos falidos? Golpes sem graça? Por acaso o Fábio está se referindo ao *MK3* ou ao *MK1*? Porque, pela descrição, parece mais é que ele está falando do primeiro *MK*, que é sem graça e fraco. Personagens inúteis? Alguns são, mas a maioria é legal, forte e não deve em nada aos do *MK1* e *MK 2*.
Peço para que o Fabio Santana, na próxima vez que fizer o Top 10, pesquisar melhor os games que irão figurar nesta galeria, para não cometer mais o erro de pôr jogo que nada tem a ver com a galeria e que não merece estar lá de jeito nenhum.

Lincoln Bacelar Alves (Linc)
Por e-mail

Olá, Linc. Não há Top 10 que não seja controverso. Afinal, cada lista é pessoal e ninguém pensa como ninguém, não? O problema é que muita gente não entendeu a lista: o objetivo era classificar seqüências decepcionantes, o que não significa, necessariamente, que fossem games ruins, apenas que se esperava mais deles na condição de seqüência. *DKC2*, por exemplo, na minha opinião, é o melhor da série, disparado. Então, fica difícil atender às expectativas. E design é uma coisa, gráficos são outra. Um abraço, na certeza de que nenhuma lista estará isenta de críticas, mas que todas serão comentadas...

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos.
Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

PROMOÇÃO PIRATAS DO CARIBE: NO FIM DO MUNDO

Foram várias cartas e muita originalidade, mas a difícil escolha dos melhores precisou ser feita. Os três primeiros leitores abaixo serão contemplados com a versão Wii do jogo *Pirates of the Caribbean: At World's End*, enquanto os três restantes receberão a versão para o Nintendo DS do mesmo game. Parabéns aos escolhidos! E se não foi desta vez, não desanime: mais promoções virão!

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END -
Douglas da Silva - São Bernardo do Campo/SP
Lucas Martins de Oliveira - Chapecó/SC
Gustavo Martins Faustino de Paula - Cruzeiro/SP

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END -
Geovana A. Mantovani - Santos/SP
Carlos Eduardo Vollet - Rio Claro/SP
Edmundo Eugenio Villa Verde Salazar - Nova Friburgo/RJ

HERRAMOS

Na capa da Nintendo World #104, indicamos um review de *Prince of Persia: Rival Swords* que, por alguma razão desconhecida, foi retirado de última hora por algum Pokémon malvado. Para conferir o review vá para a página 47, ou acesse: www.nintendoworld.com.br.

Na matéria do *Mario Party 8*, página 12, misturamos os itens "Os concorrentes de *Mario Paty*" e "Personagens da série".

No Planeta Pokémon, página 52, repetimos o texto "Viagem até a estação de troca". Confira o texto "Atividades extras" aqui mesmo.

"Além das diversas atividades inéditas que foram incluídas em *Pokémon Diamond & Pearl*, alguns dos eventos favoritos dos fãs da série ganharam atualizações. Os Pokémon Contests passaram por uma transformação grandiosa e ficaram muito mais divertidos do que antes. Eles foram expandidos para incluir competições com base na tela sensível ao toque; inclusive mais fáceis de entender do que nos jogos anteriores.
Os desafios utilizam conexão sem fios e é possível combater até quatro colegas de uma só vez no Contest Hall. Para aumentar as suas chances de vitória, é possível alimentar os seus Pokémon com Poffins - doces feitos de frutinhas que ajudam a aumentar os atributos no desafio. *Pokémon Diamond & Pearl* também vem com uma Battle Tower, um local para treinadores avançados. Para os veteranos que curtiram *Pokémon Ruby, Sapphire, Emerald*, a Battle Tower vai ser algo familiar, mas os desafios são ainda maiores. Assim como no caso dos Pokémon Contests, é possível se conectar com outros treinadores próximos - batalhas mano-a-mano, ou equipes para encarar desafios maiores em duplas."

Na página 82, no box "últimos lançamentos", indicamos *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *Star Fox 64* com o título de Super Nintendo. O certo é Nintendo 64 - 1000 Wii Points. NW

Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?



Nintendo Media Summit e Ubiday

A segunda metade de maio foi marcada por dois eventos que aconteceram por volta do dia 21, e trouxeram boas novidades. O primeiro foi uma apresentação comandada pelo presidente da Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, que apresentou à imprensa alguns dos jogos que serão lançados na segunda metade desse ano para Wii e DS.

O chefão Reggie confirmou as melhores esperanças dos fãs da Nintendo: tanto *Super Smash Bros. Brawl* quanto *Super Mario Galaxy*, para Wii, e *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*, para DS, serão lançados ainda neste ano.

Mas, infelizmente, esta notícia foi tudo que havia para se ver a respeito destes tão esperados games. Os jornalistas presentes puderam jogar, no entanto, versões prévias de vários títulos que sairão nos próximos meses, como *Picross DS*, *Planet Puzzle League*, *Brain Age 2*, *Drawn to Life* e *Jam Sessions*, para DS, e *Carnival Games*, *Boogie*, *Mario Strikers Charged*, *Pokémon Battle Revolution* e *Big Brain Academy: Wii Degree* para Wii. A casa dos coelhos malditos (Ubisoft), também sabe fazer eventos para anunciar os seus games, esse foi o Ubiday 07. A notícia mais importante (e empolgante!) foi a revelação de *Rayman Raving Rabbids 2*. A Ubisoft também aproveitou o seu dia para anunciar uma nova linha de jogos casuais para as plataformas Nintendo, chamada Games for Everyone ("Jogos para Todos"), que incluirá jogos similares à da linha Touch! Generations, da Nintendo. Alguns "Games for Everyone" já anunciados são *My Word Coach e My Life Coach*, para Wii e DS. Além destes dois, esta linha também inclui *Jam Sessions*, um simulador de violão e guitarra que pode ser ligado a um amplificador de verdade e usado para tocar qualquer música que possa ser tocada em um instrumento real. Todos estes jogos são esperados ainda para 2007.

DUAS VEZES MALUCOS

Raving Rabbids 2



Diversão insana de volta!

Se você adorou os coelhos insanos de Rayman Raving Rabbids, prepare-se para mais uma agradável dose de loucuras e trapalhadas. A Ubisoft revelou no seu evento Ubiday 07 que a continuação para o título de lançamento do Wii não apenas está a caminho, como também não demorará a chegar. Enquanto no jogo do ano passado os coelhos invadiam o mundo de Rayman, sequestrando as criaturinhas Globox, desta vez o alvo dos orelhudos será o nosso bom e velho planeta Terra. A missão dos coelhos será dominar o mundo, país por país, logo, o modo aventura do jogo passará por várias localidades conhecidas.

O quartel general dos coelhos ficará debaixo de um shopping, e você poderá usar isso para personalizar os coelhos (e Rayman também) com roupas e acessórios. Entre os minigames, já foi confirmado um no qual os telefones celulares dos coelhos ficam tocando durante uma sessão de cinema e um que será uma partida de baseball.

O modo multiplayer receberá mais atenção dessa vez. A maioria dos minigames poderá ser jogado por dois a quatro jogadores simultaneamente. Daaaaahhhhh!!!

DATA MARCADA PARA O

Metroid Prime 3

Esperar é sempre mais fácil quando se tem uma data firme para circular no calendário. Então pode circular o dia 20 de Agosto, pois neste dia, conforme confirmado pela Nintendo, será lançado o aguardadíssimo *Metroid Prime 3: Corruption*, que encerrará a trilogia Prime e apresentará ao mundo uma nova forma de controlar Samus. Outros games que ganharam data: *Mario Strikers Charged* (Wii - 24 de Julho), *Heroes of Mana* (DS - 14 de Agosto), *Brain Age 2: More Training in Minutes a Day* (DS - 20 de Agosto) e *Chibi-Robo: Park Patrol* (DS - 24 de Setembro). Outros jogos receberam apenas o mês de lançamento: para agosto ficou *Mega Man Star Force* (DS), para Setembro ficaram *Batallion Wars II* (Wii), *Drawn to Life* (DS) e *Jam Sessions* (DS).

CURTAS

Zelda de bolso

Um artigo de quatro páginas em uma revista japonesa trouxe mais algumas novidades sobre a jogabilidade do primeiro *Zelda* para DS, *Phantom Hourglass*. Segundo ele, o herói Link terá três ataques diferentes com a espada, executados de acordo com o movimento da stylus na tela. Também foi revelado que, na hora de empurrar coisas, setas aparecerão na tela para que você clique na direção que deseja empurrar o objeto. Link também estará bem esperto de acordo com outra revelação: se você clicar em um ponto distante, Link chegará até lá de qualquer jeito, mesmo que tenha que pular ou desviar de obstáculos.



Adeus Flagship

- A Capcom, uma das mais tradicionais e respeitadas third-parties do mundo, anunciou recentemente que irá aumentar o apoio à Nintendo, trazendo mais jogos para Wii e DS.

Ela tem, atualmente, 14 jogos em produção para DS e seis para Wii. No entanto, a empresa fez outro anúncio desagradável: a partir do dia primeiro de junho, a sua subsidiária Flagship fechará as portas. A Flagship foi responsável por todos os *Zeldas* portáteis desde o remake de *A Link to the Past (com o Four Swords)*, até o mais recente *Minish Cap*, passando por *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons*. Nenhum de seus funcionários ficará sem emprego. Eles serão absorvidos por outros setores da produtora.

Ensino classe A

- O Nintendo DS agora é oficialmente autorizado nas aulas de ensino fundamental da região de Kyoto, no Japão. A decisão foi tomada após os alunos terem demonstrado um aumento nas avaliações de proficiência na língua inglesa, causada pelo uso de softwares educacionais vendidos na forma de jogos na terra do sol nascente.

AGORA É ZACK & WIKI

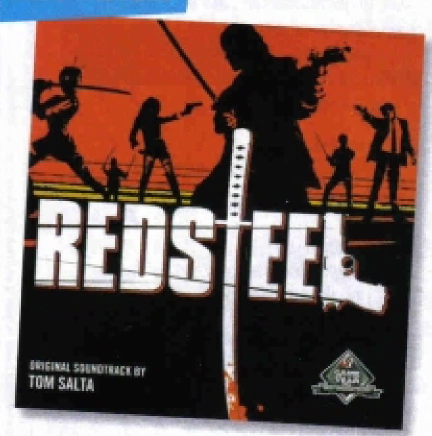
Project Treasure Island Z



Um dos games da Capcom recém-anunciado mas já muito esperado é o adventure/ação *Project Treasure Island Z*. No entanto, como a própria palavra "Project" já indicava, o nome poderia não ser definitivo. E realmente não é. "*Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure*" é o novo nome deste colorido e inteligente jogo que chegará nos próximos meses para o Wii. A mudança de nome foi apenas para deixar mais clara a temática do jogo para os jogadores iniciantes, já que o nome antigo era muito vago e não dava idéia de como o jogo poderia ser. Gostou do novo nome?



MUITO MAIS PERTO



Trilha de *Red Steel* está nas lojas!

A expectativa sobre *Red Steel*, o primeiro jogo a ser anunciado para o então Revolution, foi tanta que o jogo acabou não parecendo tão bom depois de lançado. Mas um aspecto dele que poucos podem reclamar é a trilha sonora. Composta por Tom Salta e executada em parte por grupos musicas tradicionais do Japão, a trilha sonora completa está à venda na loja virtual iTunes Store e também em formato físico (CD) nas lojas americanas. Para você que sempre reclamou que essas coisas legais só são lançadas no Japão, essa é uma boa notícia.

GUERRAS DIFERENTES



Consegue ver sua nave?

Geometry Wars: Galaxies

Seguramente um dos mais divertidos jogos da Xbox Live Arcade, *Geometry Wars* está sendo totalmente refeito para as plataformas Nintendo. O jogo, que no console da Xbox era uma busca incessante por quebrar o seu próprio recorde de pontos, agora ganhará modos multiplayer, novas arenas, novos inimigos e até mesmo um modo de jogo singleplayer com objetivos, missões e final. A jogabilidade, que era baseada em duas alavancas analógicas, provavelmente utilizará o Nunchuck do Wii e o direcional do DS para movimentação da nave, enquanto a mira do Wii Remote e o toque na tela do DS servirão para atirar. Também foi prometido algum tipo de conexão entre as versões dos dois consoles. Definitivamente um jogo para se ficar de olho.

MARKETING, MARKETING, MARKETING...

Novo comercial da Nintendo na Europa

Na Europa, a Nintendo está testando uma nova forma de fazer propaganda do Wii nos cinemas. Ao invés de simplesmente passar um trailer sobre o videogame, explicando o que ele tem de interessante e mostrando alguns jogos, a propaganda consiste em uma pequena encenação: uma mãe entra na sala, já escura, chamando pelo filho. Ao encontrar o adolescente (um ator, assim como a "mãe"), as luzes da sala se acendem e a mulher desafia o garoto para uma revanche em *Wii Sports*. Então eles jogam uma partida do jogo usando a tela gigante do cinema, assim as pessoas podem não apenas ver o jogo em ação, mas também as pessoas jogando. Mais uma idéia original da Nintendo.

Extra

3º Troféu Gameworld

Vencedores
Os melhores de 2006

Jogo de tiro - *Gears Of War* (Xbox 360)

Jogo para PS2 - *Final Fantasy XII*

Jogo de corrida - *Need For Speed Carbon*

Jogo para PS3 - *Resistance: Fall of Man*

Jogo de ação/aventura - *The Legend of Zelda: The Twilight Princess* (GC/Wii)

Jogo de simulação - *Ace Combat Zero: The Belkan War* (PSP)

MMOG lançado no Brasil - *City of Heroes* (PC)

Jogo de puzzle/musical - *Guitar Hero II* (PS2)

Jogo para GameCube - *The Legend of Zelda: The Twilight Princess*

Jogo para Xbox - *Black*

Jogo de estratégia - *Age of Empires III: The WarChiefs* (PC)

Jogo para PSP - *Metal Gear: Portable Ops*

Jogo de luta - *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2* (PS2)

Jogo de esporte - *Winning Eleven 9* (PS2)

Jogo multiplayer - *Wii Sports* (Wii)

Jogo para PC - *Need for Speed Carbon*

Jogo para Xbox 360 - *Gears of War*

Jogo para Nintendo DS - *Final Fantasy III*

Jogo para Wii - *The Legend of Zelda: Twilight Princess*

Jogo de RPG - *Final Fantasy XII* (PS2)

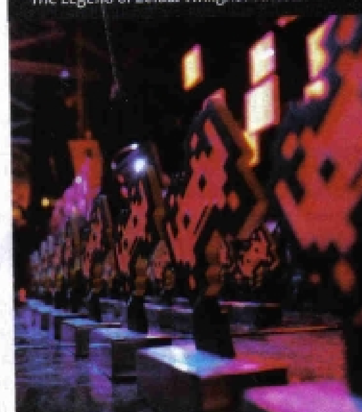
Produtora de games brasileira - *Electronic Arts*

Mais inovador - *Okami* (PS2)

Produtora de games estrangeira - *Nintendo*

Desenvolvedora de games brasileira - *02 Games*

Jogo do ano - *The Legend of Zelda: Twilight Princess*





Rafael Gomez, representante da Nintendo, feliz por receber o prêmio de jogo do ano: e dá-lhe Zelda!

Nintendo encabeça a lista dos melhores de 2006

Engana-se quem pensa que o universo dos games no Brasil é pré-histórico e altamente primitivo. Sim, estamos dando nossos primeiros passos na estrada dos games, e um destes passos foi a criação do Troféu Gameworld, que desde 2005 premia os melhores jogos e produtoras, no Brasil e no mundo. Mais de 60 mil pessoas acessaram e votaram pelo site www.heroi.com.br naqueles que mais contribuíram para a nossa diversão durante o ano que passou. A premiação, que antes era fechada e restrita apenas aos representantes da mídia e membros da indústria dos games, desta vez contou com a participação do público, prestigiando os vencedores e curtindo as atrações da noite.



Metal e games: mistura perfeita!

Estiveram lá todos os nomes da Futuro Comunicação, além de representantes de empresas como a Level Up! Games, a Microsoft Brasil e a própria Nintendo. Os editores da Futuro (Ronaldo Testa, Ricardo Farah, Rodrigo Guerra, Fábio Santana e Renato Bueno) apresentaram a premiação e ficaram disponíveis para bater um papo e se divertir com os leitores no Clash Club, na capital de São Paulo, no dia 09 de maio de 2006.

Após o discurso de abertura, feito pelo presidente da Futuro Comunicação, André Forastieri, os nossos editores anunciaram os vencedores (que você confere ao lado). A Nintendo, assim como nos anos anteriores, abocanhou boa parte dos prêmios da noite.

Depois da premiação, uma das partes mais divertidas da noite: o show da banda MegaDriver.

Para quem nunca ouviu falar, a MegaDriver é uma banda de metal totalmente dedicada aos games. Todas as músicas executadas por eles são versões rápidas e pesadas de grandes clássicos das trilhas sonoras dos jogos, incluindo músicas de *Street Fighter, Top Gear, Castlevania, Chrono Trigger, Double Dragon* e *Sonic the Hedgehog*.

De fato, a paixão por games é tanta que o guitarrista principal e líder da banda, Nino, tem duas guitarras totalmente personalizadas: uma que é feita com um Mega Drive (o console) e outra no formato da cabeça do ouriço Sonic. Ano que vem tem mais, vê se não perde! NW



1

Arquivo Secreto

Shigeru Miyamoto

Matéria originalmente publicada na Nintendo Power 216 - Tradução e adaptação: André Rodrigues

A indústria dos videogames evolui rápido, e a necessidade de conhecer as mentes criativas por trás dessa "fábrica de entretenimento" nos fez criar o Arquivo Secreto, uma seção (que gostariamos que fosse fixa, mas não podemos prometer, já que esses caras são bastante ocupados) que irá destacar grandes nomes desse universo regado a pixels e cores, que algumas pessoas (acredite), nem fazem idéia quem são.

A intenção não é interrogar as empresas para saber mais sobre os seus novos projetos (vamos continuar fazendo isso em outras seções da revista), mas sim aprender e conhecer mais as mentes brilhantes da indústria dos jogos. Qual a inspiração deles? Como funciona o processo que termina em forma de maravilhas que se tornam a paixão de milhões de pessoas? A idéia é apresentar essas pessoas para todos os jogadores, dos menos experientes aos mais hardcores. Pensamos muito em um primeiro nome para inaugurar o Arquivo Secreto e não deu outra. Por que não Shigeru Miyamoto? O pai de *Mario* e *Zelda* cria jogos há vinte anos e continua a ser uma das figuras mais influentes no mundo dos games.

A maioria dos desenvolvedores de jogos afirma que sua inspiração vem de Miyamoto. Em 1998 ele foi o primeiro profissional a ingressar no Hall da Fama da Academia de Artes e Ciências Interativas. Mais: no ano passado, foi condecorado com o título de cavaleiro da Ordem das Artes e Literatura na França. O criador do jogo *Sims*, Will Wright, chegou a dizer de Miyamoto: "outros designers podem ser obcecados por testar o limite dos hardwares; Miyamoto é especialista em explorar os limites da imaginação humana".

Data de nascimento:
16 de novembro de 1952

Local de nascimento:
Kyoto, Japão

Cargo:
Diretor e Gerente Geral da Nintendo Entertainment Analysis and Development (EAD)

Mais conhecido como:
o criador da série *Donkey Kong, Mario, Zelda* e também por revolucionar o design dos videogames.

Comida favorita:
massas

Projeto atual:
Super Mario Galaxy

Nintendo World: Você poderia se apresentar para os leitores menos experientes, e dizer como entrou para a indústria dos jogos?
Shigeru Miyamoto: Na verdade quando eu entrei para a Nintendo eu não fui designado para criar jogos.
Eu tinha experiência em design industrial. E quando entrei na empresa estava fazendo a arte das cabines de arcade. Eu cheguei a fazer arte pixelada para inclusão em jogos, mas isso aconteceu porque nessa época o jogo *Space Invaders* era um tremendo sucesso. Então a Nintendo estava começando a explorar os videogames e o meu primeiro passo foi o design de máquinas de arcade e alguns sistemas domésticos que foram desenvolvidos no começo da empresa. Depois disso fiz um pouco de arte pixelada.

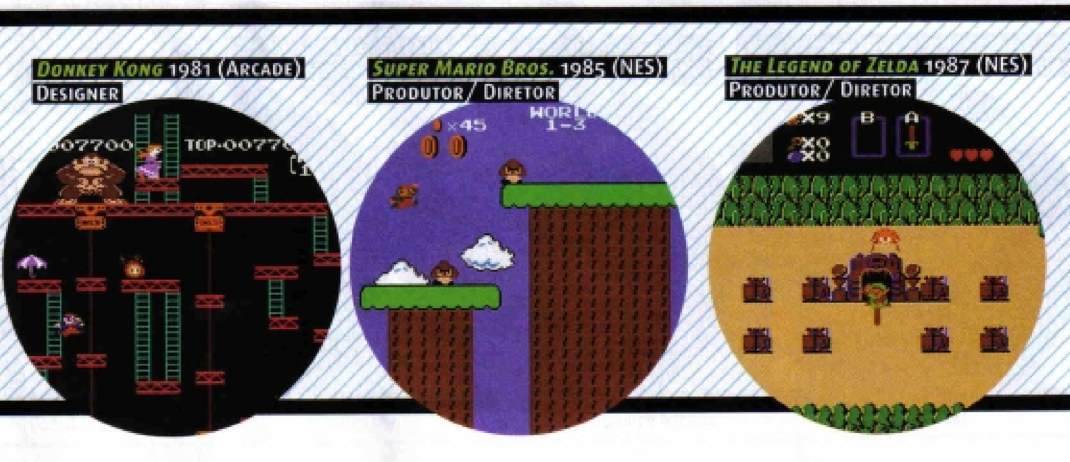
NW: Como foi a sua evolução dentro da Nintendo?
SM: Há alguns anos eu cuidava de cerca da metade de todos os softwares desenvolvidos pela Nintendo - e continuo fazendo isso. Mas ao mesmo tempo assumi algumas funções gerenciais. Por conta disso, venho adotando uma outra abordagem em termos de como eu enxergo a relação entre hardware e software. Consequentemente, como eu venho de uma origem mais voltada para o software, devo dizer que tenho exercido mais influência sobre algumas decisões de hardwares, pelo menos mais do que eu tomava no passado.

NW: Ouvimos dizer que a inspiração para o *Legend of Zelda* original foi a sua experiência ao explorar florestas em sua infância. Poderia nos contar mais sobre isso?
SM: Isso é algo que eu notei desde que comecei a criar coisas como *Super Mario Bros.*, mas acho que conforme uma pessoa cria e tenta dar forma a um projeto, é muito importante que você reflita sobre as suas próprias experiências. É algo natural a se fazer, mas quanto mais você tem capacidade de fazer a coisa e quanto mais você tem a capacidade de cruzar as coisas com as suas experiências pessoais, o processo fica cada vez melhor. Ao mesmo tempo em que fico feliz de ter todos os fãs jogando no mundo virtual, também acho muito importante que as pessoas experimentem a vida real, porque são essas experiências que vão servir de inspiração no seu futuro, quem quer que você seja,

> "Ao mesmo tempo em que fico feliz de ter todos os fãs jogando no mundo virtual, também acho muito importante que as pessoas experimentem a vida real, porque são essas experiências que vão servir de inspiração no seu futuro..."

Tesouros do Rei

Miyamoto trabalhou em tantos jogos nos últimos anos que simplesmente não há espaço disponível nessa página para listar tudo, então, nos contentamos em mostrar algumas pérolas que valeram e ainda valem cada segundo investido.



qualquer que seja o seu trabalho. Assim, quando as pessoas me perguntam eu sempre digo que é legal ver as pessoas jogando videogames, mas também acho legal ver as pessoas curtindo um belo dia de sol. Saia para ver o mundo ao lado dos seus pais, dos seus avós e experimente o mundo com outras pessoas.

NW: O que é mais importante para a Nintendo no momento? Criar novos personagens e marcas registradas ou coisas mais tradicionais?

SM: Na verdade, a coisa mais importante para mim é tentar encontrar os elementos divertidos que vão atrair pessoas que nunca jogaram um game na vida ou que vão continuar a divertir as pessoas que já são jogadores. Para mim não se trata de como usamos os personagens, mas sim como encontramos elementos únicos e centrais para trazer diversão à tona. Normalmente, quando crio um jogo não começo pensando no personagem. Começo pensando sobre a jogabilidade divertida. Depois desenvolvemos tudo até o ponto que o jogo se torna cativante. Só depois de tudo isso é que olhamos para a obra e nos perguntamos: e se a gente usar essa franquia em particular, será que as idéias vão frutificar? Será que as idéias serão aceitas? Ou se colocarmos personagens como Mario ou Pikmin no jogo, por exemplo, então talvez a jogabilidade pode ficar ainda melhor. Esse é o caminho que seguimos: não olhamos muito para os personagens no começo, mas sim para a qualidade do jogo...



"Na verdade, a coisa mais importante para mim é tentar encontrar os elementos divertidos que vão atrair pessoas que nunca jogaram um game na vida, ou que vão continuar a divertir as pessoas que já são jogadores."

NW: Quando você era criança, o que sonhava em ser quando adulto?

SM: Isso mudou muito ao longo dos anos. Quando eu estava no primário, eu queria trabalhar com show de marionetes. Eu queria criar marionetes e escrever roteiros para eles. Depois mais tarde, quando já estava no ginásio, eu queria ser um desenhista de histórias em quadrinhos.

NW: Qual a sua parte predileta no processo de criação?

SM: Bem, sempre é legal apresentar uma idéia e depois pensar a respeito dela. Algo do tipo: "opa, essa é boa, as pessoas vão amar"; ou então: "beleza, essa é única. Ninguém mais vai fazer isso". Mas obviamente pensar nas idéias iniciais não é algo necessariamente divertido [risos]. Então para mim a parte mais estimulante da criação é quando já passamos todas as idéias a limpo e estamos no processo de transformar aquilo tudo em um jogo. É o momento no qual iniciamos um trabalho diário, cheio de pequenos processos que culminam na finalização do produto e podemos ver a evolução das idéias se tornando realidade. Essa é a melhor parte do processo para mim.

NW: Quando você encontra um problema difícil, qual a postura que adota para superá-lo?

SM: Boa pergunta [risos]. Devo confessar que nessas situações eu geralmente costumo sentar e pensar calmamente, tentando entender qual é a raiz do problema. Talvez isso pareça muito corporativo, mas eu realmente tento entender a natureza do problema antes de tomar qualquer atitude. Vocês sabem, às vezes as pessoas dizem que eu sou negativista, mas é porque depois de entender o problema eu vou atrás das soluções dentro daquele problema. Se encararmos um desafio muito complexo, então tento entender quais são os aspectos do problema que parecem impenetráveis, quais problemas são causados por nós mesmos. E depois disso eu tento cortar esses elementos negativos que estão envoltos no problema central e encontrar uma forma de resposta.

NW: Quais outros nomes em diferentes mídias, como música, filmes, literatura, são importantes para você?

SM: Houve uma época que eu era um grande admirador de filmes com efeitos especiais. Mas recentemente, eu fiquei muito interessado em performances ao vivo para pequenas platéias. Tudo mesmo: desde shows de comédia até musicais, e isso não quer dizer que eu sempre confiro tudo de perto, mas de vez em quando arranjo um tempo para ver o trabalho dos meus amigos. Acho que isso tem sido muito inspirador.

NW: Qual o seu hobby favorito (não vale videogame)?

SM: Para falar a verdade, gosto de carpintaria e de cuidar da casa. Consertar coisas, criar coisas [risos].

NW: Se você pudesse ter um superpoder, qual seria e por quê?

SM: Nunca pensei nisso [risos]. Eu acho que seria legal ter o poder de ler a mente das pessoas. Olhar para alguém e saber exatamente o que aquela pessoa está pensando. NW



POKÉMON BATTLE REVOLUTION

>ABRIRAM AS PORTAS DO COLISEU

PREVIEW

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Genius Sonority
Gênero: Ação / RPG
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: Junho de 2007



Revolução até no visual.

Como o próprio nome diz, o primeiro jogo Pokémon para Nintendo Wii oferecerá uma grande revolução nas batalhas. Um dos motivos é a inclusão dos mais de cem novos monstrinhos à lista de opções, representantes da nova geração *Diamond & Pearl* para o Nintendo DS. O segundo motivo, e mais inovador, é oferecer a você a possibilidade de enfrentar treinadores do mundo inteiro em combates acirrados e completamente em 3D. Mas há bem mais...
Que treinador, fã de batalhas, não gostaria de um parque de diversões com campeonatos por todos os cantos, os adversários mais variados possíveis e a possibilidade de você se destacar dos demais com um visual único e estiloso? Pois é, bem vindo a Pokétopia! O lugar será o cenário para os mais variados coliseus, cada qual com seu conjunto de regras. São por volta de dez desafios, cada um com uma série de treinadores a ser vencida e a disputa contra um líder no final. O Water Colosseum, por exemplo, é uma espécie de ruína em um cenário com vegetação abundante, cachoeiras e riachos. A líder possui uma roupa de Kyogre, e a regra especial determina que o oponente escolha a ordem do seu time para a batalha.

Existem outros nove cenários, que você vai desbravando um após o outro à medida que mostra todo o potencial dos seus times e a sua habilidade como treinador. Pokétopia conta com uma loja repleta de adereços para você incrementar seu visual - afinal, seu personagem sempre estará presente nos combates, dando ordens de ataques para seus monstrinhos. Ao vencer os desafios, você conquistará pontos que podem ser usados para comprar esses itens, e, se mandar bem, ainda pode conquistar as roupas especiais dos líderes. Elas são baseadas em Pachirisu, Roserade, Electivire, Lucario, Kyogre ou Groudon, ou são belos trajes de gala. E os PokéCoupons, os pontos especiais, ainda podem ser utilizados para comprar itens que são difíceis de serem encontrados em Pokémon Diamond & Pearl - como TM's ou aqueles obtidos no Battle Park de Sinnoh.
Ainda há o Trainer Card que é uma mistura de cartão de visitas e currículo do seu personagem. Ele existe nos jogos para GBA desde *Ruby & Sapphire*, e marcam presença em *Diamond & Pearl*. Nele ficam registrados informações com Nome, ID (número de identificação do treinador), dinheiro, tempo de jogo, placar das suas batalhas e por aí vai. *Pokémon Battle Revolution* tem algo bem parecido, chamado de Trainer Pass. A sua primeira tarefa será montar o seu Trainer Pass: decidir a aparência do seu personagem, as roupas iniciais, a textura de fundo do cartão e um time de monstrinhos. Obviamente, é possível estabelecer uma conexão Wireless com o Wii, e copiar seus Pokémon vindos de *Diamond & Pearl* em caixas no *Battle Revolution*. E não tem problema se você ainda não possui um DS ou um dos jogos da quarta geração: os famosos times alugados voltaram à cena. Você poderá escolher os monstrinhos do seu time em uma lista de criaturas pré definidas. Elas têm ataques e estratégias um pouco incomuns, mas que podem quebrar o galho nos coliseus. Além disso, você poderá liberar novos Pokémon à medida que vencer os desafios. A versão americana de *PBR* chegará ao ocidente no dia 22 de Junho desse ano, alguns meses depois do lançamento da versão japonesa. Nesse ínterim, as batalhas online pegaram fogo, com vários treinadores gravando suas lutas em vídeos e disponibilizando-as em sites como o YouTube. Mas antes de sair por aí louco de ansiedade, fique ligado: o sistema de Friend Codes do Wii é necessário se você deseja realizar partidas contra oponentes específicos. Dessa forma, vocês têm liberdade para colocar seu time inteiro na arena. Se você não possuir o Friend Code de ninguém, pode entrar no modo em que oponentes ao redor do mundo são escolhidos aleatoriamente - o que é extremamente desafiador. Entretanto, todas as lutas serão 3 contra 3 e com limite de nível em 50.
Ainda há o sistema de ranking, que seleciona oponentes que possuam aproximadamente a mesma quantidade de vitórias e derrotas. Quer dizer, você até pode enfrentar alguém muito mais forte que você, mas normalmente seus oponentes terão a mesma habilidade e times de poder semelhante ao seu.
Portanto, prepare-se: *Pokémon Battle Revolution* tem muito a oferecer. Seja para ver seus monstrinhos em belos ambiente 3D, conseguir itens para suas versões *Diamond & Pearl* ou mostrar para o mundo o seu poder (ou estilo) como Mestre Pokémon.



Monstrinhos? Com esse tamanho?

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

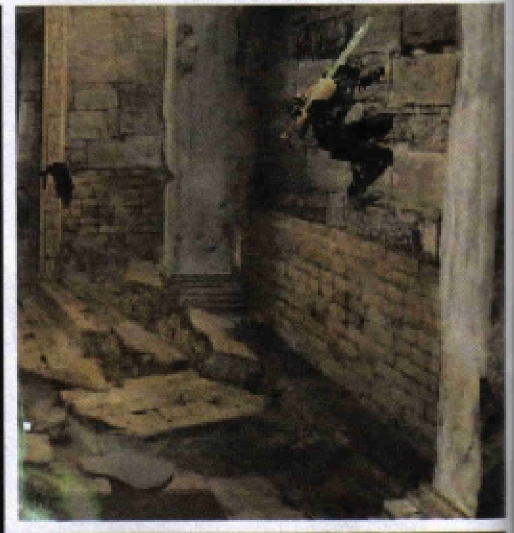
>NENHUM NINJA É PÁREO PARA A STYLUS

PREVIEW

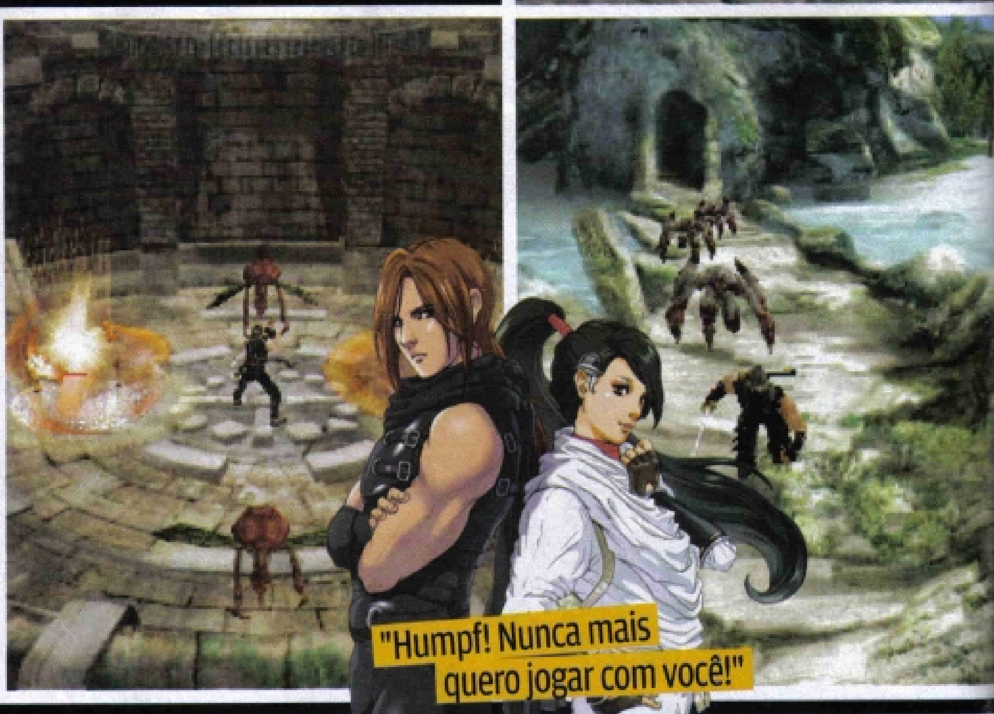
PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: TECMO
DESENVOLVIMENTO: TEAM NINJA
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: OUTUBRO DE 2007

A Tecmo conseguiu achar mais um nome que combina com a sigla "DS" do portátil da Nintendo e resolveu mostrar ao publico seu novo e ambicioso projeto, *Ninja Gaiden: Dragon Sword* – que também marca o retorno da série a um portátil da Nintendo, já que os ninjas não aparecem desde a época do Game Boy. Essa empreitada de bolso acontece cerca de seis meses depois de *Ninja Gaiden Black* (Xbox), quando novamente Ryu Hayabusa se vê até o pescoço em rolos com demônios e ninjas maléficos. Para alguem que já salvou o dia tantas vezes, isso não vai ser problema, ainda mais agora com tanta inovação. De acordo com o produtor Tomonobu Ikagaki, *Dragon Sword* contará com uma maneira totalmente inovadora de jogo: o DS é posicionado em forma de livro, verticalmente. A tela de toque será responsável por toda ação enquanto um mapa é mostrado na outra tela. Essa maneira diferente de usar o DS pode parecer atrapalhada, mas irá ajudar bastante durante a jornada. Como Ikagaki demonstrou, agora todos os movimentos de Ryu serão feitos por toques ou movimentos da stylus na tela. Para arremessar uma shuriken, basta um toque no seu alvo com a stylus; dois toques garantem um pulo duplo e com outros dois você fica mais tempo no ar. Até agora todos os comandos são simples e de fácil execução, que garantem uma boa resposta, tudo para o jogo "fluir melhor". O movimento das espadadas promete ser o mais intuitivo, já que é similar ao de uma espadada. Basta fazer "traços" na tela, de cima para baixo, de baixo para cima ou horizontal e pronto, era uma vez o inimigo. O sistema de combo também foi facilitado e, além de toda pancadaria com armas e acrobacias, nosso amigo poderá usar sua tradicional magia Ninpo, traçando simbolos e caracteres na tela.

Para facilitar a escrita e fazer com que os jogadores não fiquem perdidos com os tais ideogramas japoneses (kanjis), o Team Ninja se preocupou em substituí-los por simbolos mais simples. Nesse sistema, os botões só vão ficar mesmo para movimentos defensivos. Os gráficos finais do jogo são resultado de um trabalho em equipe, que resultou em um mundo 3D rico em detalhes, muito superior a tudo que você já viu no DS. A câmera alternará entre pontos fixos, ângulos dramáticos para enfatizarem a ação, e momentos de câmera móvel que segue o personagem suavemente, com movimentos precisos e oportunos. Até agora, muitas informações não foram reveladas, mas foi confirmada a presença de uma nova personagem, uma ninja cujo nome, por enquanto, permanece um mistério. Uma estréia sem dúvida cheia de surpresas, que acabará conquistando novos fãs para o herói da Tecmo. Vá treinando a mão e afiando sua espada, pois vai chover inimigos na sua tela.







"Humpf! Nunca mais quero jogar com você!"

FINAL FANTASY TACTICS A2





>DEIXE O CARREGADOR POR PERTO

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: RPG / ESTRATÉGIA
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: 2007 (JAPÃO)

Só falta uma tática para a bateria durar mais.



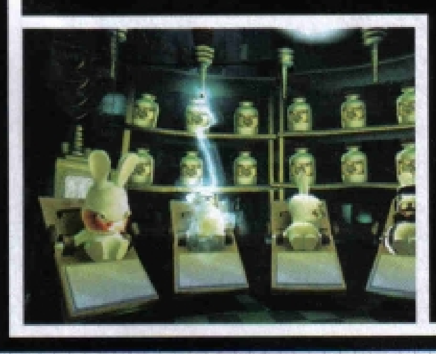
Seguindo os planos do projeto Ivalice Alliance, a Square ENIX recentemente revelou mais detalhes de *A2*, sequência de *FFT Advance* para o GBA. O enredo, como quase todos jogos da série *Final Fantasy*, terá um novo protagonista, "Luso", e já é confirmado que algumas caras antigas como Cid, de *FFVII* e um irmão do moogle Montblanc aparecerão durante a trama. Seguindo os moldes da versão original, o herói, assim como Marche no primeiro game, acabará entrando no mundo de Ivalice ao encontrar um livro encantado.
A principal melhoria será visual, já que o DS por natureza é mais parrudo que o GBA, e o estilo 2D será preservado. A adição de efeitos especiais 3D, principalmente durante a invocação das magias e summons deixarão a coisa ainda mais impressionante. O sistema de clãs, trabalhos (jobs) e raças é o mesmo, com algumas melhorias, e as batalhas terão novos diferenciais, como inimigos maiores, que acabam ocupando mais do que deveriam na tela. Para aprofundar ainda mais as missões e a exploração, o mapa será dividido em "áreas", parecidas com "estados". O jogador poderá viajar entre elas e encontrar cidades e locações de batalha dentro de cada uma, com uma separação mais intuitiva que a do seu antecessor.
A promessa é para este ano, mas como ainda está em desenvolvimento, muitas novidades podem rolar. O jeito é esperar, e isso sabemos que é uma especialidade de qualquer fã de *Tactics*.



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

>DE COELHO E LOUCO...

PLATAFORMA: WII E DS
PRODUÇÃO: UBISOFT
DESENVOLVIMENTO: UBISOFT MONTPELLIER
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4
LANÇAMENTO: SETEMBRO DE 2007



As incontáveis horas de diversão proporcionadas pelo primeiro *Raving Rabbids* garantiram a volta dos esquisitos e megalomaníacos coelhos que adoram atormentar Rayman. O retorno das criaturas é uma espécie de revanche, já que o plano de conquistar o mundo de Rayman falhou. O alvo agora é o planeta Terra. A estratégia de Pink e Cérebro dos coelhos começa em um shopping center, que serve como quartel-general (!?), onde estudam o comportamento humano, treinam e se organizam em missões pelo mundo todo a fim de se prepararem para a dominação. Novamente, nosso amigo Rayman toma em suas mãos flutuantes o futuro da humanidade, se infiltrando no covil inimigo disfarçado de um deles.
Serão pelo menos 60 novos minigames que prometem novos usos para o Wii Remote e Nunchuk, e competições para até quatro jogadores simultaneamente.
As loucuras desta vez estão ainda maiores, e vão desde os clássicos de tiro a competições de equilíbrio de pilhas de hamburgueres, choques elétricos em Rabbids e deturpações comicas de baseball e rodeios. Como o foco em Rayman e sua turma diminui, principalmente pelo disfarce do herói, teremos Rabbids de todas as maneiras imagináveis, alguns até fazendo referência a personagens famosos, como o Homem-Aranha ou Sam Fisher, da série *Splinter Cell*, também da Ubisoft. Como um bônus na diversão, mais de 100 itens estarão disponíveis para os jogadores criarem os próprios coelhos e o próprio Rayman.
Mais um jogo que segue a filosofia "Loucura pouca é bobagem".

...todo mundo tem um pouco!



PREVIEW

SPACE STATION TYCOON

>"DIÁRIO DE BORDO, DATA ESTELAR..."

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO: WAHOO STUDIOS
GÊNERO: SIMULAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: AGOSTO DE 2007



Depois de construir parques de diversões, zoológicos, trens e muitas outras propostas incomuns, a série *Tycoon* nos permitirá brincar de Capitão Kirk e construir nossa própria estação espacial no Wii. A idéia é um pouco louca, revolucionária e atrevida, e você perceberá tudo isso ao controlar o garoto Shawn que, junto de seu amigo Tam, decide partir numa empreitada espacial, construindo estações nos lugares mais inóspitos. Os perigos são muitos, mas quando se é jovem vale até ir para o espaço sideral e interagir com criaturas bizarras como gaivotas cientistas ou porcos cineastas. Ao criar as estações, você terá que cuidar da economia e do gerenciamento dos ambientes. Cada um deles terá seus próprios impecílios, como asteroides ou até o ataque de piratas espaciais. Sua relação com outros personagens e suas construções modificam a história que, graças a essa fórmula não será nada linear. A promessa, no entanto, é de uma jogabilidade mais rápida, criada especialmente para o Wii, usando e abusando das funções do Wii Remote, utilizando o Nunchuk como opcional. Não foram divulgados maiores detalhes sobre o modo multiplayer, mas já está confirmado que haverá um modo cooperativo e um "party mode". O sonho de qualquer fã de ficção científica está para se concretizar.



Quem nunca sonhou em ser um astronauta?



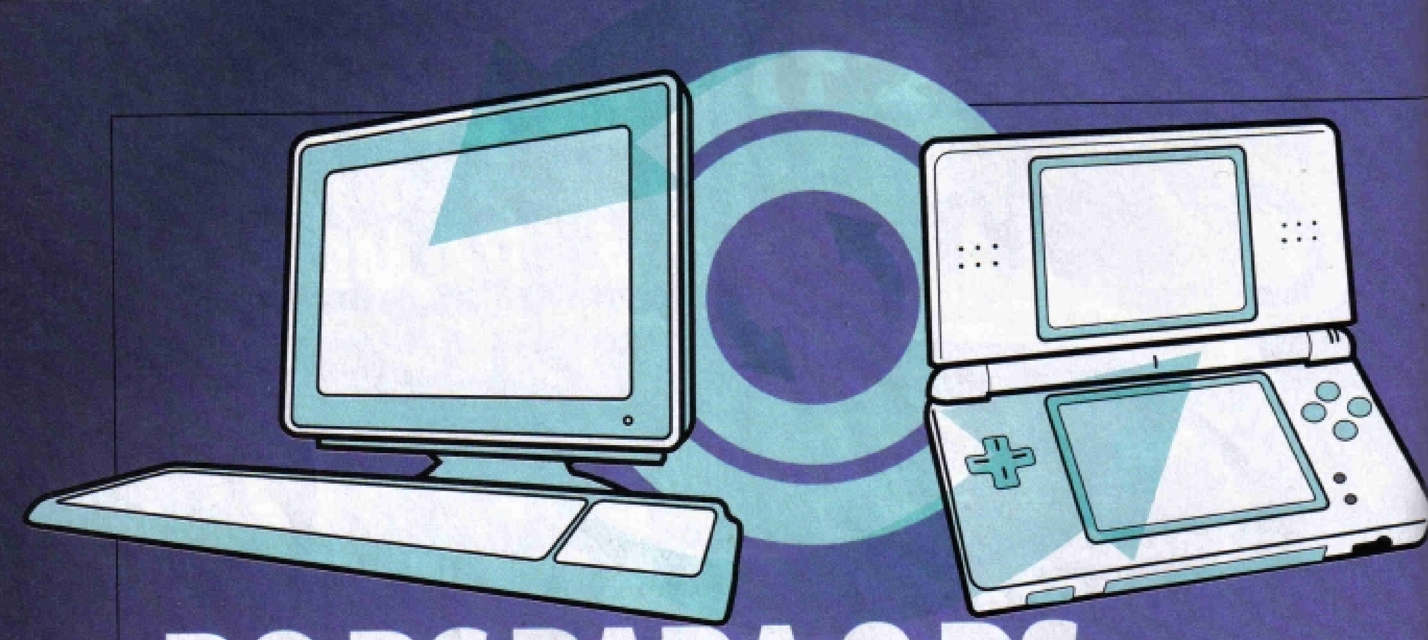
CRASH OF THE TITANS

>O MASCOTE DE OUTRORA DE CASA NOVA

PLATAFORMA: WII / NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SIERRA
DESENVOLVIMENTO: RADICAL ENTERTAINMENT / AMAZE ENTERTAINMENT
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: OUTUBRO DE 2007 (EUA)

Não vai roubar o lugar de Mario, mas ainda será divertido.

Crash Bandicoot não teve muita sorte em sua primeira investida no DS, e agora terá duas chances para provar que ainda é um personagem carismático e divertido, como na época do seu surgimento, há quase 10 anos. As aventuras do alaranjado no Wii (Radical Entertainment) e no Nintendo DS (Amaze Entertainment) farão muito mais uso da força física nas brigas com os habituais inimigos. Prova disso são os novos "poderes" de Crash: socos e pontapés que deixam os inimigos tontos e desprotegidos, momento ideal para usar todo o arsenal de giros, pulos e maluquices para acabar com eles. Acertando o inimigo suficiente, você ganhará o direito de usar a habilidade de "jack" (controlar o inimigo) e poderá derrotar outros oponentes mais fortes, impossíveis de vencer em sua forma normal. Na trama, o vilão Neo Cortex (ele de novo!) transformou os animais da ilha de Crash em monstros, totalizando 15 variedades de criaturas prontas para atrapalhar a sua vida, tornando o uso dessa nova habilidade vital para o seu progresso. O sistema de jogo será o mesmo no Wii e no DS, cada um com suas características próprias, que aproveitarão a tela de toque e a combinação do Nunchuk com o Wii Remote. No Wii, movimentos do Nunchuk e do Remote serão os responsáveis pela pancadaria, e o pointer será utilizado para coletar itens e mirar ataques. Essa versão contará também com um modo cooperativo, para dois jogadores. No DS, a stylus será aproveitada para os movimentos especias, mas não foram revelados mais detalhes.



DO PC PARA O DS

Adaptações que deram certo nas telinhas

Foi-se o tempo em que os nossos computadores serviam apenas para realizar trabalhos da escola ou acessar o e-mail. Tão ou mais potentes que os atuais videogames, os PCs têm se mostrado uma plataforma eficiente para vários tipos de jogos capazes de satisfazer a todos os gostos e gêneros. É claro que dos vários lançamentos que surgiram desde a década de 80, alguns receberam atenção maior ao serem transportados para certas plataformas, entre elas o Nintendo DS. Sendo assim, mostramos aqui uma breve recordação do que já saiu de bom para o portátil vindo direto dos computadores, e relembramos jogos que dariam muito certo no DS.

— Douglas Vieira

Worms (PC)

Lançamento: 1994

Essas anelídeas podem até ser engraçadinhas e simpáticas (alguns as acham nojentas), mas são um perigo quando estão armadas. Apesar do visual simples, Worms atraiu uma legião de fãs graças ao humor das minhocas (que não param de tagarelar durante as rodadas) e à sua jogabilidade, onde a estratégia contava tanto quanto a habilidade com o teclado e o mouse.
É claro que os programadores não deixariam tão fácil, tratando de colocar um fator natural para dar mais desafio às partidas: o vento, que podia ser usado a seu favor ou contra. Em algumas seqüências, as personagens fizeram um curso de línguas e podiam proferir algumas coisas em português - ouvir frases como "idiota" ou "me aguarde" (e outras que não podem ser mencionadas nestas páginas) melhoravam ainda mais a experiência de jogo.



Worms: Open Warfare (DS)

Lançamento: Março de 2006

A primeira aparição de Worms no portátil aconteceu 12 anos após as divertidas batalhas travadas no computador. Tudo o que foi visto outrora chegou aqui intacto, porém, o DS tinha suporte para algo mais. Pensando nisso, o Team17, responsável pelo desenvolvimento do jogo, acrescentou algumas possibilidades com a Stylus, tais como um sistema de visualização do mapa na tela de toque, permitindo-nos avaliar a posição de todas as combatentes e analisar a melhor forma de atingi-las. Ainda na tela de toque, podíamos acessar de maneira rápida as armas disponíveis com um simples toque no ícone. E isso foi apenas uma preparação para o que nos aguarda em Open Warfare 2 (será que poderemos usar o microfone do DS para gravar algumas frases que serão ditas pelas minhocas?).



SimCity (PC)
Lançamento: 1989

Gerenciar uma cidade, seja ela grande ou pequena, não é fácil. E quando, além disso, você precisa expandi-la, impedir que desastres naturais a destruam e fazer de tudo para que os habitantes não a troquem pelo vilarejo que fica a poucos quilômetros de distância? Foi exatamente essa a experiência que *SimCity* tentou passar aos jogadores há quase duas décadas. Além disso, cabia ao prefeito do local (adivinha quem é?) investir a verba adquirida com a coleta de impostos em melhorias para os habitantes, caso contrário sua popularidade decairia, decretando o fim da história de uma possível megalópole.



SimCity DS (DS)
Lançamento: Junho de 2007

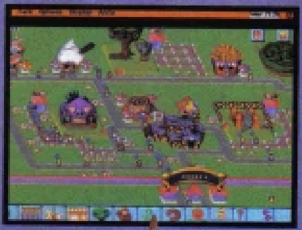
Novamente como prefeito, mas com uma diferença: dessa vez, você terá uma conselheira que o auxiliará nas tomadas de decisões, além de poder "ouvir" o que os habitantes têm a dizer da sua atuação frente à cidade. Novamente, a Stylus será útil para selecionar cada componente que será acrescentado à sua cidade. Tome cuidado apenas com certos desastres que podem acontecer no meio do caminho, frustrando as suas expectativas - será que o Bowser aparecerá para cuspir fogo em tudo? Não descarte essa opção, já que o feioso terá até um castelo como construção extra.





Theme Park (PC)
Lançamento: 1994

Voltando à vida empreendedora, a bola da vez era criar e administrar um parque inteiro, adquirir novos brinquedos, instalar lojas de lembranças, contratar funcionários e dar as ordens corretas para cada um deles. Da mesma forma que em SimCity, você devia tomar atitudes rápidas para que o seu parque se mantivesse sempre lotado, aumentando os seus rendimentos. Só não valia superfaturar os preços, pois isso assustava os freqüentadores.



Theme Park (DS)
Lançamento: Março de 2007

No DS, tudo segue a mesma linha apresentada no original. A diferença está no acréscimo de auxiliares que podem ser escolhidos ao iniciar as obras de construção, dando-lhe dicas dos melhores brinquedos, de como aumentar os preços sem afugentar visitantes e outras boas sugestões. A tela superior mostra um mapa do cenário, o que ajuda a controlar todas as ações enquanto você incrementa aquele que deve se tornar o parque mais famoso do mundo.



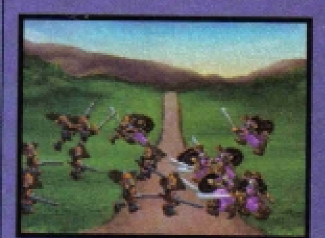
Age of Empires (PC)
Lançamento: Outubro de 1997

Conhecida por sete entre dez jogadores de PC, a série Age tornou-se popular por dois fatores em especial: as construções de reinos e as várias batalhas entre eles. A missão era controlar várias tropas com os mais diversos tipos de combatentes, no intuito de defender o seu território e conquistar novas terras para agregar ao seu império. Outro fator que contribuiu para o sucesso de Age of Empires foi a inteligência dos inimigos, capaz de dar inveja a muitos outros jogos que existem por aí.



Age of Empires: The Age of Kings (DS)
Lançamento: Fevereiro de 2006

Ao contrário de muitos títulos que recebem adaptação de outra plataforma (ou mesmo do PC), The Age of Kings conseguiu uma ótima aceitação tanto da crítica especializada quanto dos jogadores. Tudo isso graças ao fator de dificuldade, que recebeu uma leve modificação, e às cinco campanhas existentes, uma para cada civilização disponível. Cada tropa ainda contava com um líder que realmente existiu na vida real (os francos, por exemplo, são comandados por Joana d'Arc), contribuindo ainda mais para o sucesso no portátil. Age of Empires: The Age of Kings se tornou indispensável principalmente para aqueles que se divertiram em Advance Wars (GBA).



The Sims (PC)
Lançamento: Fevereiro de 2000

A primeira experiência de controlar o seu "eu" virtual surgiu no ano 2000, bem antes de Second Life sonhar em aparecer nas telas de nossos computadores. A idéia de cuidar da vida de um personagem arrebatou vários fãs para a série, atraindo especialmente as garotas que pouco jogavam. The Sims ganhou diversas expansões e adaptações para outras plataformas, se transformando, no PC, no jogo mais vendido de todos os tempos. Will Wright, o guru criador dos Sims e de SimCity, ainda produziu a segunda versão de The Sims, um clássico instantâneo. E é claro que o nosso querido portátil não poderia deixar de receber sua versão.



The Urbz: Sims in the City (DS)
Lançamento: Novembro de 2004

O sonho de muitos fãs da série era o de poder carregar seu personagem para cima e para baixo, tendo em vista que assim poderiam se dedicar mais à sociabilização virtual.

Depois de passar pelo Game Boy Advance, a franquia chegou ao DS trazendo algumas inovações, tais como vários minigames e a possibilidade de se comunicar com outros jogadores, utilizando o microfone embutido no portátil (em suas versões mais recentes). Mas isso é só a ponta do iceberg para o que virá em MySims, previsto para o terceiro trimestre deste ano tanto para o Wii quanto para o DS.



Dos monitores para as telinhas

Além dos jogos que apresentamos, existem outros títulos que nunca foram cogitados para aparecer no portátil. Mostramos aqui alguns títulos que cairiam muito bem no Nintendo DS. Quem sabe um dia eles estejam disponíveis?

Alone in the Dark (PC)

Lançamento: 1992

Com certeza, ***Alone in the Dark*** seria a resposta definitiva para aqueles que insistem em dizer que o DS só tem jogos para crianças. Com uma temática que fazia (e ainda faz) inveja a muitos filmes de suspense, você controlava um personagem que sempre estava no lugar e na hora errada - e o que é pior, na companhia de criaturas de outro mundo. Por isso, não era raro ouvir sussurros e coisas do tipo durante a jornada, e para escapar com vida do local onde tudo acontecia era necessário resolver diversos puzzles e encontrar armas para dizimar as tropas de mortos-vivos. A ação do "apontar e clicar" seria ideal na versão para DS, que poderia ter taambém um medidor de sanidade, similar ao que existia em ***Eternal Darkness*** (GameCube)?

Sam e Max (PC)

Lançamento: 1993



Pitadas de bom humor sempre melhoram a experiência de jogo - os fãs de Sam e Max que o digam. Controlando os dois detetives mais insanos que o mundo dos games já concebeu, suas missões também seguiam caminho similar: resgatar veículos importantes para uma apresentação circense, ajudar o presidente dos Estados Unidos a conter seus acessos de loucura ou salvar jogadores das garras de um videogame maléfico são apenas alguns dos casos para os quais a dupla já foi escalada. Só isso bastaria para que o título tivesse uma chance no portátil.

Doom (PC)

Lançamento: Novembro de 1995



Considerado o avô dos jogos de tiro em primeira pessoa, ***Doom*** fez muitas pessoas perderem noites de sono para tentar concluir todos os labirintos disponíveis e derrotar as aberrações presentes no caminho, utilizando um arsenal de armas capaz de dar inveja a Rambo e seus amigos. Entre as criaturas havia bichos que se assemelhavam e muito com dinossauros e até um cérebro voador, que medo! Seria a aposta perfeita de um shooter no portátil (alá ***Metroid***), tendo em vista que poucos (ou nenhum) dos que existem atualmente se salvam.

Command & Conquer (PC)

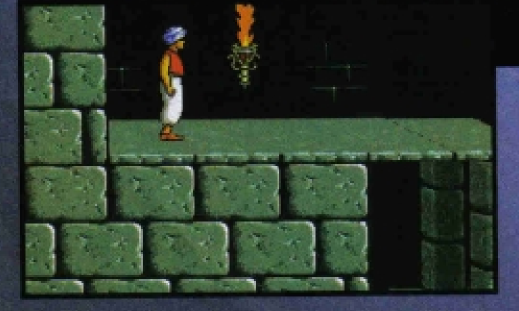
Lançamento: 1995



Pouco papo, muita estratégia e altas doses de ação: é assim que muitos denominam ***Command & Conquer***. Ao colocar exércitos inteiros no campo de ação (utilizando tanques, aviões e até os serviços de alguns espiões para obter informações sobre o time adversário), as missões tornavam-se bem variadas em disputas pela posse do território adversário. Seria uma aposta acertada no portátil, uma vez que a conexão Wi-Fi proporcionaria várias possibilidades de combates contra comandantes do mundo inteiro - os que jogaram ***Age of Empires*** no pequeno notável aprovaram a idéia.

Prince of Persia (PC)

Lançamento: 1989



Depois da versão lançada recentemente para o Wii, não seria ruim se a Ubisoft decidisse criar uma versão inédita para o portátil. A dificuldade exposta em Prince of Persia somada aos diversos desafios e puzzles encontrados no caminho fizeram com que o título se tornasse um clássico por todos os consoles nos quais passou, ainda que terminar qualquer uma das aventuras do príncipe signifique perder alguns fios de cabelo. Cuidado com o labirinto, examine o que há em baixo ou em cima de onde você está, utilizando a stylus na tela de toque. Desfira golpes mortais com sua espada e destrua os adversários... as opções são muitas NW

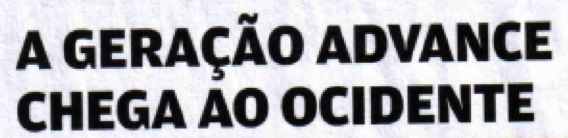
A GERAÇÃO ADVANCE CHEGA AO OCIDENTE

POKÉMON DIAMOND & PEARL

NOTA: 9.0
GRÁFICOS: 8.0
SOM: 9.0
JOGABILIDADE: 10
DIVERSÃO: 9.0
REPLAY: 10

PRATA

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: GAMEFREAK
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 8 (ONLINE)



Cerca de seis meses depois do lançamento da versão japonesa, as novas aventuras da série principal de Pokémon finalmente chegaram aqui no Ocidente. E já chegaram fazendo barulho. Enquanto as versões orientais venderam mais que qualquer outro jogo para DS lançado por lá até hoje (somando cerca de 5.200.000 cartuchos vendidos), as versões americanas lideram a lista de mais vendidos desde o lançamento no final de Abril, com mais de 2.400.000 unidades. É fácil perceber esse sucesso: quantas pessoas você conhece que voltaram a jogar Pokémon ou até mesmo compraram um DS só pra curtir a aventura em Sinnoh?



Super Aventura

Como já é costume, a aventura parece bastante simples, mas oferece muito mais do que aparenta.

A essência da carreira de um treinador Pokémon continua intacta: você recebe seu monstrinho inicial e sua Pokédex (agenda digital que cataloga as criaturas encontradas), e tem a missão de viajar pelo mundo conhecendo novas espécies e derrotando os Gym Leaders. Mas é durante a sua jornada de cidade em cidade, atravessando cavernas, rios, montanhas e muita grama alta que você descobre toda a complexidade e encantos que D&P têm. Aliás, graças aos recursos do DS, a quarta geração ficou ainda mais intuitiva e fácil de jogar. Ao passear pelos lugares, você controla tudo como era nos jogos anteriores. Mas durante as batalhas ou ao acessar as opções do menu, a Stylus entra em ação. Verificar os atributos dos monstros durante um combate ou então ver que itens você tem exigem pouquíssimos cliques se comparados aos comandos das gerações anteriores. E durante o jogo você vai preparar Poffins - pãezinhos feitos com Berries, para melhorar atributos para os Super Contests - como se estivesse mexendo a massa de verdade.

O microfone não ficou de fora, e é usado tanto no Voice Chat Wi-Fi quanto no gigantesco subterrâneo de Sinnoh. Nesse último, você deve assoprar folhas, chamas e outras armadilhas que encontrar pelo caminho e que atrapalham sua visão.

E depois da tentativa na terceira geração de aliar a dificuldade para os novatos com o desafio para os mais experientes, parece que a equipe de produção acertou em cheio com *D&P*. É notável a preocupação em oferecer todos os recursos para que um treinador iniciante não se perca na aventura ou empaque em algum desafio.

A própria Pokédex agora exige apenas que você veja o monstrinho, sem a necessidade de capturá-lo (embora a captura seja necessária para ler as informações). Mas a complexidade nata e os desafios ainda estão lá para os veteranos. A mecânica dos combates foi alterada (com a divisão de ataques entre físicos e especiais, independente dos tipos), o treinamento facilitado e o leque de opções para construção de times é monstruoso. Basta uma visita à sala Wi-Fi da Battle Tower para conhecer o que há de mais competitivo atualmente.

Universo Online e Offline

Pokémon sempre foi um jogo extremamente social. A filosofia "Gotta Catch'em All" incentiva você a conhecer outros jogadores, e está mais forte do que nunca em *D&P*.

A começar pelos recursos Wireless (que utilizam a conexão DS-DS), como a Union Room e suas opções de bate-papo, troca, Mix Records e demais. O próprio subterrâneo é inteiramente Wireless, e é bastante divertido quando jogado com um grupo grande de amigos (embora travadinhas sejam um pouco constantes). Já a ansiosamente aguardada e bem-vinda conexão Wi-Fi permite batalhas, trocas e conversas por Voice Chat com praticamente qualquer jogador do mundo (salvo as restrições de Friend Codes em alguns casos).

Diamond & Pearl definitivamente elevaram Pokémon a um outro patamar, confirmando a força da marca no mercado. Não é fácil explicar o motivo do sucesso, pois só quem vive a aventura de um treinador é capaz de compreender como algo tão simples como capturar as criaturas pode ser tão divertido. Se você nunca arremessou uma pokébola ou se está há muito tempo sem fazer isso, agora é uma bela oportunidade.

—JP NOGUEIRA



Injustiça: tantos pokémo[n] e uma só legenda...

FAMA, TESOUROS E MUITA AVENTURA

ETRIAN ODISSEY

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 6,5

PRATA Nintendo World



PRODUÇÃO: ATLUS CO.
DESENVOLVIMENTO: ATLUS CO.
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Quando Etrian Odissey foi anunciado, era um dos poucos da redação que botava fé no que estava por vir. Afinal, para quem cresceu jogando a série *Lufia* no SNES após as aulas, EO parecia um título interessante - tanto que no dia em que liguei para o Testa e ele disse "o jogo já está aqui", segui o mais rápido que pude até a redação para ver se minhas expectativas seriam correspondidas. Para minha felicidade, foram. É claro que a história não é algo que vai prender a sua atenção (seu grupo deve adentrar a Floresta de Etria em busca de tesouros) e isso, de certa forma, passará batido quando começar a aventura. De cara, você será surpreendido pela idéia de formação dos grupos. Aqui, não é necessário encontrar personagens que estejam dispostos a encarar vários desafios mundo afora e blá-blá-blá; é possível criar vários aventureiros e utilizá-los como bem entender na equipe (respeitando o limite de cinco membros, claro). Inicialmente, sete classes diferentes podem ser acessadas, mas de acordo com o seu progresso outras serão liberadas. Quando entrar no campo de ação, descobrirá outros aspectos interessantes, desde a visão em primeira pessoa nos mapas e batalhas até o mapa situado na tela de toque, que pode ser desenhado com detalhes para que você não se perca ou saiba onde ficou aquele item impossível de ser obtido num determinado momento. Some a tudo isso algumas missões extras, a Monstrous Codex (uma espécie de Pokédex que mostra os status das criaturas encontradas na jornada) e o sistema de criação de equipamentos e poções através dos itens vendidos nas lojas e terá um título mais do que recomendado para o seu portátil. —DOUGLAS VIEIRA



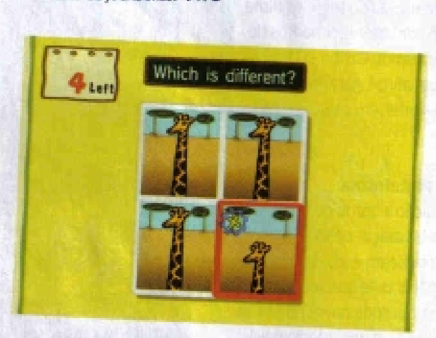
O EXERCÍCIO MENTAL DE CADA DIA

BIG BRAIN ACADEMY: WII DEGREE

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 6,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,0

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO
GÊNERO: TREINO MENTAL
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 8

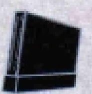


Nos tempos do colégio, sempre me identifiquei com matérias onde a "decoreba" valia mais do que aplicação prática de fórmulas. Ao contrário de muitos, ler em público ou apresentar seminários nunca foi um dilema para mim, mas quando a situação exigia cálculos ou raciocínio lógico... o bicho pegava. Analisando estes dois fatores, tudo indicava que a minha aceitação à *Big Brain* não seria das melhores, mas aconteceu exatamente o contrário: ao terminar cada sessão e verificar os meus resultados, ficava aquele sentimento de "poxa, dá para melhorar". Isso fez com que eu ultrapassasse duas horas de jogo na minha primeira tentativa, sem me importar em responder diversas vezes se -86 é maior que 20 ou verificar qual figura se encaixava na descrição dada pelo minigame.
Assim como no DS, as provas são divididas em cinco categorias com níveis de dificuldade crescente: Identify, Analyze, Memorize, Compute e Visualize, cada uma com três jogos que totalizam 15 minigames. Se as coisas estiverem complicadas, apele para o Practice, onde a sua performance em cada jogo rende medalhas. Tentador não?
Aliado a estes, temos à disposição o modo Group com três modalidades que suportam até oito jogadores. O interessante é que neste existem brincadeiras não encontradas no modo principal, como o Order Out, onde você deve utilizar o Wii Remote como se fosse um celular (sim, colocá-lo próximo ao ouvido sem medo de ser feliz) para ouvir e memorizar os pedidos de um cliente e depois anotá-los em uma folha com diversas opções.
—DOUGLAS VIEIRA

TURBULÊNCIA À VISTA

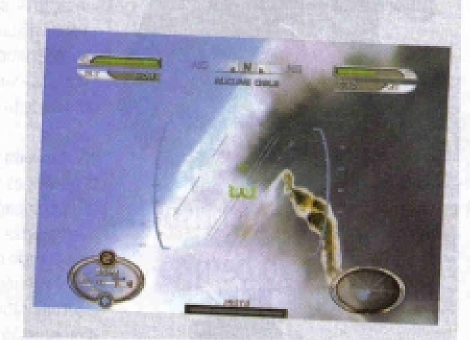
HEATSEEKER

NOTA: 6,0
GRÁFICOS: 4,0
SOM: 5,0
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 6,0
REPLAY: 5,0



PRODUÇÃO: CODEMASTERS
DESENVOLVIMENTO: IR GURUS INTERACTIVE
GÊNERO: SIMULADOR
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Os "joguinhos de avião", sejam eles arcade ou simulação, estagnaram num patamar em que tentam inovar a partir dos elementos que consagraram o gênero. Ainda faltam mudanças significativas, mas enquanto alguns capricham nos detalhes e no acabamento (série *Ace Combat*), outros falham em oferecer uma experiência satisfatória. Heatseeker falha. Nem tanto pelos gráficos embolados, borrados e sem definição suficiente, mas pela experiência de vôo nada simpática - vamos aos trancos, barrancos e solavancos guiando o avião como quem puxa as rédeas de um cavalo burro e cego (síndrome "mira de *Red Steel*").
Não, não é difícil controlar o avião. Muito menos detonar os inimigos dóceis que vão surgindo em ondas disciplinadas e pontuais. Voar é fácil, mas falta suavidade, falta sensação de gravidade, tanto no modo arcade quanto no profissional.
Se fosse possível voar sem problemas, seria mais fácil ignorar as missões com contexto forçado e objetivos sempre repetidos que já cansamos de realizar em outros jogos: aniquilar esquadrão, destruir navios, proteger a base etc.
Elementos "obrigatórios" do gênero ajudam a melhorar a situação, principalmente com a possibilidade de ganhar bônus, acompanhar as estatísticas de cada missão e habilitar aviões, upgrades e novas armas.
Tenha paciência com a Impact Cam, que mostra em visão diferenciada seus ataques bem-sucedidos (mas sem muito estilo). E previna-se contra a injustiça do mundo: *Heatseeker* é um dos poucos jogos "de aviãozinho" em que você não se sente parte de uma equipe. —RENATO BUENO



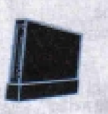
EM BUSCA DE JACK SPARROW

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD´S END

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 6,0
SOM: 5,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 5,0



NOTA: 6,0
GRÁFICOS: 6,5
SOM: 5,5
JOGABILIDADE: 5,0
DIVERSÃO: 6,5
REPLAY: 8,0



PRODUÇÃO: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
DESENVOLVIMENTO: AMAZE ENTERTAINMENT/ EUROCOM
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2 (WII) 1-4 (DS)

É comum ler em nossos textos o discurso de paladino da justiça: "jogo baseado em filme é assim mesmo, terminado às pressas e sem nenhuma inovação, com gráficos medíocres". Mas no mundo dos jogos licenciados existe algo mais além dessa desculpa falida que usamos toda vez que surge um filme novo.



Vendedor de incenso ou pirata do bem?

Através dos Mares

Piratas do Caribe: At World´s End vem na onda do filme e está sendo lançado em praticamente todos os consoles. No território Nintendo, temos uma empolgante aventura de plataforma 3D no DS e uma atrapalhada, mas duradoura, narrativa de ação no Wii. A versão de DS segue a história do terceiro filme da trilogia, quando Will e Elizabeth vão, literalmente, até o fim do mundo para resgatar Jack Sparrow. No Wii, as aventuras do terceiro filme se misturam com acontecimentos do segundo (Piratas do Caribe - O Baú da Morte), o que, afinal, garante experiências diferentes em cada versão do jogo.

Piratinhas Plataforma

Com a tripulação a bordo do DS, basta içar âncoras e avançar pelos mares. O navio Pérola Negra é a base das operações. É a partir dele que você troca de personagens, aprende novos golpes de espada, decide para qual região navegar e arrisca uma chance no mini-game de dados.

É impossível não lembrar de *Prince of Persia*, já que na maior parte do tempo você estará fora do navio, pulando buracos, pendurando-se em cordas, agarrando-se a beiradas de parede, procurando a saída de cada cenário e, claro, lutando com espadas. Os traços certeiros da stylus são usados sem exagero (desenhar os golpes nos duelos importantes, traçar uma linha ligeira para abrir tesouros) e recompensam o reflexo rápido.

Em vez de se esforçar para contar a história, o DS se limita a um competente feijão-com-arroz de pulos, golpes, e olhar atento para encontrar as saídas. A maior deficiência, porém, é a falsa sensação de profundidade 3D, que dificulta alguns saltos em plataformas e, principalmente, os pulos em direção às cordas - você nunca sabe se será um salto perfeito ou um suicídio disfarçado.

Pirataria da Grande

Já no Wii, os piratas "de verdade" são personagens de uma narrativa que valoriza as vozes e cutscenes, envolvendo o jogador. São vários modos de jogo, com diversos extras a serem habilitados.

A progressão dos capítulos é linear, embora você possa avançar em missões secundárias, acumulando estatísticas e itens (como tesouros e pontos de respeito). A falta de um mapa e de um menu de objetivos complica o andamento das missões e causa uma desorientação que só é aliviada pelos "checkpoints" amarelos que indicam para onde ir. Enquanto no DS você raciocina, no Wii você segue as regras. E, mesmo seguindo regras, as lutas comprometem a diversão. Lutar com espadas era para ser legal, mas tornase incômodo - por mais que você fique atento às instruções de como conjugar Nunchuk e Remote para executar um combo. Acaba sendo mais lucrativo investir em seqüências agitadas de malabarismos com os controllers e torcer para criarmos um combo ao acaso. Mesmo assim, as lutas acabam cansando mais mentalmente do que fisicamente.



Quando a situação apertar, basta comer um frango.

Até o Fim do Mundo

São dois jogos diferentes, para dois consoles diferentes. Fique com *Piratas* no DS se você quer uma boa aventura em plataforma 3D - mas saiba que a câmera insuficiente vai frustrar em momentos mais exigentes de acrobacia. Fique com Piratas no Wii se você quer um jogo de ação cheio de extras, sobre um filme do qual você gosta, mas saiba que não vai ser tão divertido assim.

—RENATO BUENO

BOAS CABEÇAS SÃO FEITAS DE TEIA

SPIDER-MAN 3

NOTA: 7,0
GRÁFICOS: 5,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 7,0

BRONZE Nintendo World

NOTA: 6,5
GRÁFICOS: 6,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 7,5

PRODUÇÃO: ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO: TREYARCH/ VICARIOUS VISIONS
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1



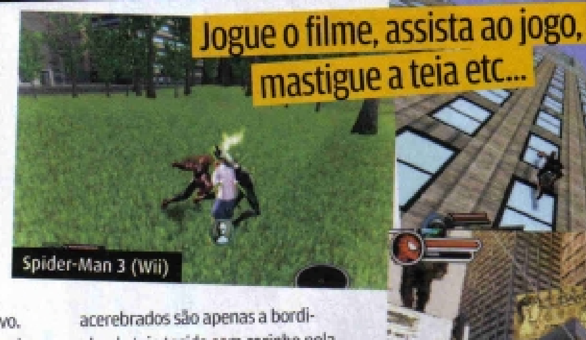
Foi preciso jogar *Spider-Man 3* no Wii para definitivamente esquecer do meu sonho maluco de ser o homem-aranha na vida real. Puxa vida, nunca pensei que atirar teia e se balançar entre os prédios fosse tão cansativo. Mas não falo isso como ponto negativo no game, muito pelo contrário. Esta foi a primeira vez que eu realmente me empolguei com um jogo do cabeça de teia.

Ainda assim, nem tudo são flores. O sistema de combate é realmente triste. Balançar o Wii Remote para os lados e apertar o "A" para finalizar um combo prova que os produtores não tiveram o cuidado em deixar a jogabilidade nas lutas ao menos satisfatórias. Se por um lado com a combinação Nunchuk+Wii Remote você tem uma das mais suaves e dinâmicas formas de movimentar o herói pelos ares, o mesmo não vale para as brigas, que parecem um misto de desastre visual e inteligência nada artificial.

Reclamo também dos bugs constantes que acontecem ao longo do game: quebras de polígonos e pedestres acerebrados são apenas a bordinha da teia tecida sem carinho pela Activision. Mas eu perdôo. Afinal, toda Manhathan foi mapeada digitalmente para fazer efeito e empolgar tanto nas missões principais (baseadas no terceiro filme), como nas especiais (as que possuem outros inimigos como Scorpio) ou também as paralelas (salvar civis, coletar extras etc). No DS algumas coisas funcionam melhor, outras nem tanto.

O destaque mesmo fica para o criativo sistema que usa a tela de toque para direcionar suas "web balls". A história também conta com todo roteiro do filme, além de dezenas de missões extras. Resumindo, quem não tem Wii pode curtir bastante no DS.

—RICARDO FARAH



Jogue o filme, assista ao jogo, mastigue a teia etc...

Spider-Man 3 (Wii)



Spider-Man 3 (DS)

EM TIME QUE ESTÁ GANHANDO...

MARIO STRIKERS CHARGED

NOTA: 9,0
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 10
DIVERSÃO: 10
REPLAY: 10

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NEXT LEVEL GAMES
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

Os peladeiros virtuais do reino dos cogumelos voltaram ainda mais habilidosos no Wii Remote.

Parece um terremoto, mas é só um amistoso

Como em time que está ganhando não se mexe, a Nintendo se preocupou apenas em evoluir a versão anterior e se deu bem - *Charged* é um gol de placa, para delírio dos jogadores de Wii. Tudo evoluiu desde a versão do GameCube. Todos os personagens retornaram, o vilão Bowser está disponível na tela de seleção e há mais três personagens secretos - Diddy Kong, Petey e Koopa Jr. Charged possui 16 estádios diferentes, sendo sete da versão GameCube, três novos e seis secretos.

Os gráficos do jogo não mudaram muito e tiveram melhorias sutis em relação ao primeiro game.

Alguns detalhes foram inclusos, mas nada de muito relevante, entretanto, a interação dos cenários e o carisma dos personagens sustentam o jogo de forma contundente.

Adeus às musicas irritantes da versão de GameCube. A trilha sonora agora cumpre bem a sua função - empolgar o jogador. O Wiimote transformou Charged em um jogo fácil e estimulante. Agora o jogador pode defender os chutes superstrike dos atacantes. E o melhor, mirando a bola com o Wii Remote. Nunca levar seis chutes simultâneos foi tão divertido e desafiador. O modo Nintendo Wi-Fi Connection proporciona partidas amistosas e torneios online entre jogadores de todo o mundo.

Existe a possibilidade de adicionar amigos através do Friend Code ou até buscar um jogador no modo ranked. *Mario Strikers Charged* revelou-se um multiplayer viciante, especialmente com a inclusão do modo online e da jogabilidade renovada, que o coloca no lugar o goleiro. E acredite, você vai adorar levar os chutes superstrike.

—ANDRÉ FORTE



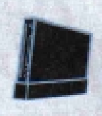
EMBARQUE NA MÁQUINA DO TEMPO

MEET THE ROBINSONS

NOTA: 7,0
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 6,0
REPLAY: 6,5



NOTA: 6,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,5



PRODUÇÃO: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
DESENVOLVIMENTO: BUENA VISTA GAMES
GÊNERO: AVENTURA
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

Depois de invadir as telas do cinema, chegou a vez de Meet the Robinsons (que ficou conhecido por essas bandas como "A família do Futuro" – nada a ver com o original, mas tudo bem) aportar a sua nave no Wii e no DS utilizando o toque genial da Disney.

Se você assistiu ao filme, saberá o que encontrar aqui: o garoto Lewis construiu uma máquina chamada Scanner de Memória, e acredita que tal aparelho seja a única chance de encontrar sua mãe biológica. Porém, antes que ele consiga iniciar as buscas o seu invento é roubado pelo vilão Cara de Chapéu-Coco e sua assistente Doris (que na verdade é o próprio chapéu).

Quando Lewis estava prestes a dar tudo como perdido, surge um visitante do futuro chamado Wilbur com sua máquina do tempo e juntos partem atrás do larápio em busca do tal Scanner, certo? Errado. Pra falar a verdade, o pequeno gênio mal dá as caras durante a aventura, sendo substituído por Wilbur no posto de protagonista. Além disso, aqui o garoto do futuro deve correr atrás da máquina do tempo antes que seu pai descubra que acabou desobedecendo a uma de suas ordens: ficar longe do veículo. Quem mandou ser curioso?



Dois pesos, duas medidas

Ao ligar os dois consoles, verá que as versões são completamente diferentes. Fugindo à regra de "espreme o jogo do console no portátil e torce para dar certo", a Buena Vista caprichou ao produzir dois títulos que mantém a mesma essência, mas trazem uma experiência totalmente variada. Um exemplo disso é que na versão portátil Wilbur já inicia com algumas armas e deve preocupar-se apenas em seguir as missões dadas pelo robô Carl; já no Wii é necessário realizar buscas em vários ambientes para que cada objeto esteja a seu favor durante a empreitada – o que só torna as coisas ainda mais desafiadoras.

Outro fator essencial que colabora para aumentar ainda mais a diversão é que em cada plataforma a jogabilidade possui especificidades; como em alguns FPS, você deverá mirar na tela para executar os disparos enquanto movimenta o personagem com o Nunchuk. Se as coisas complicarem na hora de acertar as criaturas futurísticas, é possível recorrer a um sistema de mira que lembra muito o que outrora foi apresentado em Ocarina of Time: dá para "travar" a visão em um alvo, o que ajudar muito que não levarem muito jeito com a mecânica aponta-aperta o botão. No pequeno notável, você utilizará botões para fazer rolamento, utilizar para as armas, itens e ajustar a câmera (no Wii, isto é feito com o Wii Remote quando o símbolo de um olho aparece na tela – porém isso é confuso no começo, eu apanhei bastante até pegar o jeito). Tudo isto também pode ser feito com a stylus – mas leva um tempo para se acostumar a este sistema. Quer saber se a mira também vai te ajudar aqui? Negativo, tudo é feito na raça.

Mas existem pontos em comum entre as duas versões: dá para se divertir (muito) nas partidas de Chargeball, uma espécie de *Pong* onde além de destruir os blocos situados atrás do oponente, é preciso marcar o gol - ganha quem obtiver mais pontos no fim da partida. No DS o modo está habilitado desde o início (e também pode ser disputado contra outra pessoa), ao passo que no Wii só será possível render-se ao viciante minigame após adquirir as Gloves (ah, existe outro minigame aqui que lembra bastante *Monkey Ball*!). Aliado a isso, há a possibilidade de coletar fotos de todas as pessoas e alguns objetos encontrados durante o game e montar um álbum de fotografias.

Esqueça o que você já deve ter ouvido por aí de que *Meet the Robinsons* é um jogo fácil e com poucos desafios; algumas horas investidas aqui farão esse (pré) conceito mudar - duvido que queira desligar o console tão cedo após iniciar as viagens por várias eras, do passado ao futuro. É claro, isso se você não se incomodar com a excelente dublagem sem legendas.

—DOUGLAS VIEIRA



Meet The Robinsons (DS)

Ainda estamos tentando encontrar o Robinson.

Meet The Robinsons (Wii)



A OITAVA BALADA É NO WII

MARIO PARTY 8

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,5

PRATA

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: HUDSON
GÊNERO: MINIGAMES
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

Eu festejo. Você festeja. O Mario festeja – e todos nós festejamos cada vez que uma nova balada do encanador é anunciada.
Não é preciso fazer muito esforço para perceber que o bigodudo é um tremendo fanfarrão, pois não é qualquer festa que chega à oitava edição recheada de novidades. Na essência, nada foi modificado: você continuará ganhando moedas ao parar sobre as casas azuis, perdendo quando isso ocorrer nas vermelhas e o Bowser é o personagem mais chato do jogo por roubar as estrelas dos mais desavisados. Porém, algumas novidades ampliam ainda mais toda a experiência de jogo em *MP8*.
Além dos seis mapas e dois personagens inéditos (Hammer Bro e Blooper), uma coisa que chamou a minha atenção aqui (e com certeza acontecerá o mesmo com você) é a estréia dos Candy Power-Up's, doces que, quando usados, conferem poderes especiais aos personagens – que tal usar um doce que permite lançar três dados no lugar de um?
É claro que também não poderiam faltar os minigames; todos os presentes no título fazem uso do Wii Remote (e muitos pedem o sensor de movimentos), e essa é a melhor das novidades. Somado a isso, aqui existem vários extras que são destravados a medida em que você consegue Carnival Cards, que são úteis, por exemplo, para habilitar alguns jogos que podem ser disputados pelo seu Mii – sim, ele também foi convidado para a festa. Sabendo disso, reúna seus amigos e se prepare para a melhor festa que você já viu – e não deixe de conferir mais detalhes sobre essa farra na matéria especial presente nesta edição.
—DOUGLAS VIEIRA



Amigos, amigos, competições em Mario Party à parte.

MIL E UMA NOITES DE AVENTURAS

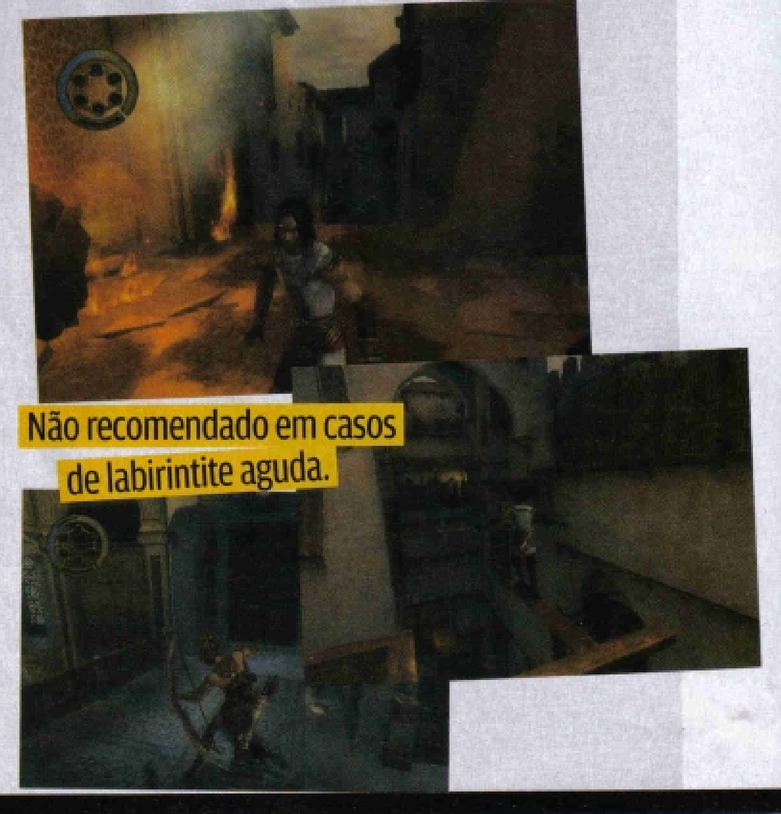
PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS

NOTA: 7.0
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 6,0

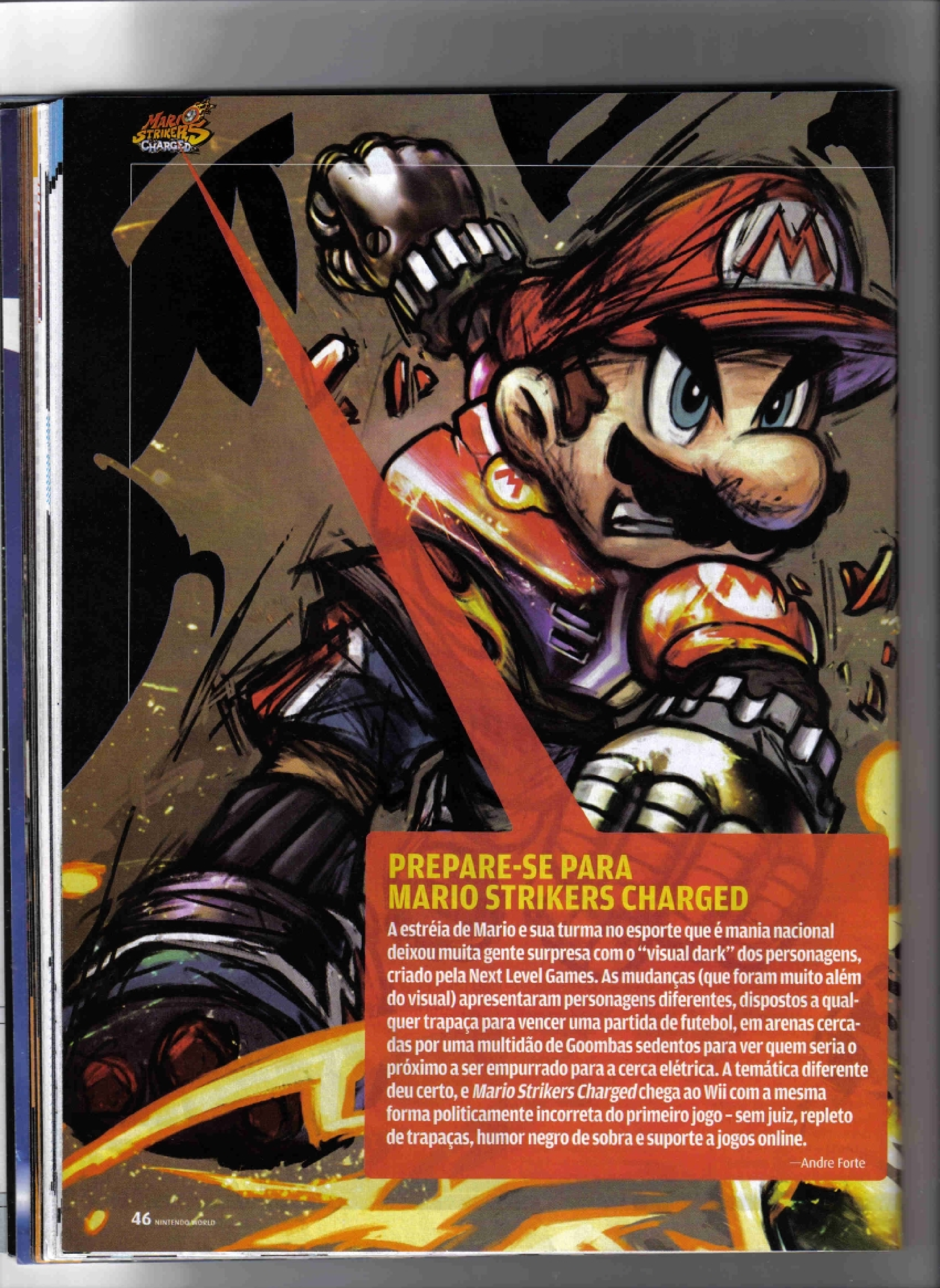
BRONZE

PRODUÇÃO: UBISOFT
DESENVOLVIMENTO: UBISOFT
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Depois de expulsar uma tropa de invasores do seu reino em *Prince of Persia: The Two Thrones* para GameCube, o príncipe decidiu usar a habilidade Recall, obtida através das Areias do Tempo, mas algo deu errado: ao invés de ser transportado para o passado, o fluxo se reverteu, lançando-o para o futuro. Delírio da minha parte? Até gostaria que fosse, mas infelizmente não é: a versão de Wii parece uma cópia da apresentada no console antecessor. É verdade que a melhor coisa deste título é a possibilidade de realizar todos os movimentos utilizando o Nunchuk e o Wii Remote: a sensação é divertida e dá um novo gás aos combates, que permanecem no mesmo estilo do que conhecemos no console de 128-bits: quanto mais sorrateiras forem as suas atitudes, melhor. Se as coisas derem errado, use o Recall para voltar no tempo e consertar o que foi feito ou parta para o tudo ou nada utilizando todas as habilidades de batalha do protagonista – acredite, não são poucas. Porém, tudo leva a crer que *Rival Swords* primou apenas pela inovação de usar os sensores de movimento, o que possivelmente pode ter feito a Ubisoft deixar de lado o acréscimo de pelo menos um modo extra - o portátil da concorrente, com um hardware mais limitado, tem dois. Mas é válido lembrar que este título está longe de ser ruim, uma vez que *Two Thrones* possuía vários desafios e armadilhas pelo caminho (marcas características da série), fazendo com que os fãs da série tenham bons desafios, da mesma forma que os tripulantes de primeira viagem no tapete voador.
—DOUGLAS VIEIRA



Não recomendado em casos de labirintite aguda.



PREPARE-SE PARA MARIO STRIKERS CHARGED

A estréia de Mario e sua turma no esporte que é mania nacional deixou muita gente surpresa com o "visual dark" dos personagens, criado pela Next Level Games. As mudanças (que foram muito além do visual) apresentaram personagens diferentes, dispostos a qualquer trapaça para vencer uma partida de futebol, em arenas cercadas por uma multidão de Goombas sedentos para ver quem seria o próximo a ser empurrado para a cerca elétrica. A temática diferente deu certo, e *Mario Strikers Charged* chega ao Wii com a mesma forma politicamente incorreta do primeiro jogo – sem juiz, repleto de trapaças, humor negro de sobra e suporte a jogos online.

—Andre Forte

Mario Strikers concentrado

Quem já deu seus empurrões no GameCube sabe que *Mario Strikers* é fácil de jogar, e se torna extremamente disputado quando jogado em dupla. No Wii a fórmula é a mesma - Mario, seus amigos e alguns desafetos se encontram para a pelada virtual entre dois times de quatro jogadores. As equipes são formadas por um capitão e mais três sidekicks (jogadores complementares, num total de oito disponíveis para você escolher). O básico do futebol tradicional se mistura com as trapaças e a grande necessidade de jogar sujo, transformando as partidas em uma verdadeira comédia. Se você fizer uma breve comparação com a versão de GameCube, vai perceber que muita coisa mudou - e para a melhor. Os controllers do Wii tornaram *Charged* mais divertido e fácil de jogar. O número de personagens aumentou consideravelmente. Todos da versão GameCube retornaram e Bowser foi adicionado. Some à lista mais três personagens secretos: Diddy Kong, Koopa Jr e Petey e a festa estará completa. Todas as sete arenas originais estão de volta e mais 10 inéditas esperam por você. O cenário mais interessante do jogo sem dúvida é a Thunder Island, com ventos fortíssimos que podem levar seus jogadores para fora do campo ou até derrubá-los com os diversos itens que voam pela tela, desde vacas até veículos.

Espaalma Wiimote!

O polêmico superchute que valia dois gols no GameCube está de volta com um novo sistema que pode render até seis gols de uma vez, mas que dá a oportunidade dos jogadores mais ageis defenderem todas as pancadas. É um tanto esquisito ver Mario subindo ao céu com cara de mal e possuído pelos poderes dos chutes Superstrike. O "modo goleiro" é acionado assim que o adversário inicia o superchute. A sua visão muda e você deverá defender todo o bombardeiro usando a função pointer do Wii Remote para controlar as mãos e o botão **A** para acabar com a bola. O problema é que, de acordo com a barra de chute do atacante, ele pode desferir até seis chutes ao mesmo tempo e em uma velocidade maior ou menor, o que pode facilitar ou complicar a vida do defensor. Defender é relativamente fácil e intuitivo, mas se o seu adversário acertar a linha verde da força, sai da frente.







Repare que Mario está de armadura: será medo de algum petardo ou de um carrinho maldoso?

ESPORTE COLETIVO

O modo online proporciona uma boa opção aos que não têm mais controles e ou, amigos em casa para jogar. O Nintendo Wi-Fi Connection oferece estabilidade de conexão e partidas frenéticas, sem queda de framerate ou lags - claro que isso depende efetivamente de sua conexão de rede sem fio.





Como no mundo real, em Mario Strikers o futebol derruba barreiras e ultrapassa as fronteiras dos países. Jogar online é muito divertido!





Modos de Jogo

Gol-a-gol, três dentro três fora...

Apesar de a maior novidade ser o modo multiplayer, *Charged* oferece algumas boas opções para os jogadores solitários. Confira cada uma das opções do jogo.

Domination Mode

O tradicional amistoso pode ser disputado com partidas simples, para um ou dois jogadores. Você pode escolher entre qualquer personagem e qualquer estádio habilitado.

Road to The Striker Cup

É o modo campeonato de *Mario Strikers*. Nele, você deve levar seu time para a final da Strikers Cup. O jogo começa com a Fire Cup, disputada por quatro times, que se enfrentam e apenas os dois melhores avançam. Esse modo oferece dois níveis de dificuldade. O normal, em que os adversários ficam mais difíceis conforme o progresso do jogador, e o Extreme, uma verdadeira pedreira desde o primeiro jogo. Há também calendário e estatísticas da copa que informam a posição de seu time.

Strikers Challenges

Oferece diversos desafios ao jogador. Entre as opções, existem partidas que se iniciam direto da prorrogação com morte súbita e outras em que o jogo começa com o time perdendo por três gols de diferença.

Strikers ABC

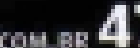
É um tutorial simples e direto que explica como controlar o Wii Remote e o Nunchuck.

Hall of Fame

Confira seus troféus e cards recebidos depois das conquistas.

Nintendo Wi-Fi Connection

Conecte-se à internet e dispute partidas amistosas ou campeonatos online.





Os craques do jogo

O sistema de atributos de *Mario Strikers* possibilita a edição de times mais (ou menos) equilibrados, o que resulta na possibilidade de você jogar com uma equipe muito ofensiva ou totalmente defensiva.

Escolhendo um capitão

Para começar a montar seu time, você deve escolher o capitão, que terá o chute mais poderoso e será o grande craque da equipe. Veja os atributos de cada um deles:

Mario, Luigi e Yoshi

Se você não gosta de correr riscos com esquemas ofensivos, mas também não suporta jogar na retranca, esses são as melhores opções, pois são os jogadores mais equilibrados.

Peach

A melhor na movimentação, com ótimos passes. É uma das melhores opções do jogo para chutes diretos.

Donkey Kong

Seguro na defesa, é capaz de destruir adversários com seus poderosos "chute com a mão".

Waluigi e Daisy

São ótimos na defesa e possuem boa movimentação, atributo que complica a vida dos atacantes.

Wario

Acredite ou não, ele é centroavante que todo time procura, com chutes poderosos e passes precisos.

Bowser

É um bom zagueiro e chuta bem, mas adivinhem? Ele é lento demais.



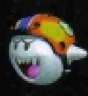
O time é composto pelo capitão e mais três jogadores complementares, chamados de Sidekicks.
Na versão GameCube, ao escolher um Hammer Bros, todos os outros jogadores além do capitão seriam Hammer Bros. Já no Wii você pode escolher cada um dos Sidekicks de seu time e montar uma equipe composta por um Hammer Bros e dois Birdos, por exemplo. Além disso, cada Sidekick tem um chute diferente, o que pode mudar o placar da partida na hora mais crítica. Conheça agora quais são as opções de Sidekicks disponíveis e seus chutes especiais.



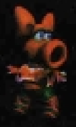
Koopa:
Chuta um casco de tartaruga que deixa o goleiro zonzo.



Toad:
Dispara uma bola de fogo que derruba o goleiro.



Dry Bones:
Solta uma bola elétrica.



Boo:
Some da tela e aparece cara a cara com o goleiro.



Birdo:
Dispara um ovo enorme, do tamanho do gol, que leva o goleiro para as redes.



Hammer Bros:
Atira martelos contra o pobre goleiro e acerta uma bomba contra o gol aberto.



Montly Mole:
Se enterra no cenário e aparece na cara do gol.

Shy Guy:
Atira uma enorme bomba contra o goleiro e deixa o gol livre para o atacante.

A potência do chute dos Strikers varia de acordo com a posição do disparo foi feito. O melhor ponto para se marcar gols com esses personagens é chutando da entrada da área.

Com o Wii Remote nos pés

Os controles de *Mario Strikers Charged* foram adaptados ao Wii Remote e ao Nunchuck e tornaram o jogo mais agradável e fácil de jogar. Confira as diferenças de botões no ataque e defesa:

NO ATAQUE

Wii [illegible]te
A: [illegible]a
B: [illegible]egar)
↑ ([illegible]l digital): dribl[illegible]nento especial

Nunchuck
C: soltar item
Z: fazer lançamento
Analógico: direcional
Agitar o Nunchuck: trocar item
Z + A: lançamento por cima
Z + B: chutar por encoberta

NA DEFESA



Wii Remote
↑ (direcional digital): carrinho
Agitar o Wii Remote: ombrada
A: trocar marcador
C: usar item

Nunchuck
Analógico: direcional
Agitar o Nunchuck: trocar item

Bate-bola online

Como a primeira experiência online no Wii, *Charged* até fez bonito. O Nintendo WFC Central oferece opções de escolha de adversário através de seu friendcode e possibilita desafios a jogadores ao redor do mundo através dos modos Ranked e Series. Há também o Leaderboard, um ranking com os melhores da temporada.
Jogar *Mario Strikers Charged* pela Nintendo Wi-Fi Connection é bem divertido, mas tudo depende de sua conexão – que é medida pelo jogo numa escala de até quatro estrelas. Em testes na redação, a velocidade de nossa conexão variava entre as quatro estrelas, mudando drasticamente a velocidade do jogo em cada status indicado. Com uma estrela, por exemplo, o jogo não conseguia atingir o tempo limite para jogar uma partida; Com três estrelas, o jogo rodou, mas travava em certos momentos. Já com quatro estrelas jogamos muito bem: velocidade boa e sem lag. NW

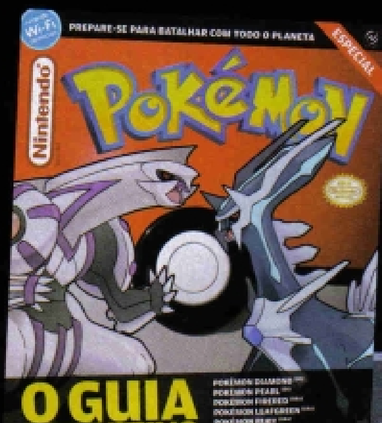
Planeta Pokémon

TUDO O QUE VOCÊ PRECISA!

Informações que vão ajudar na sua jornada Pokémon

Com *Pokémon Diamond & Pearl* lançados no final de Abril, mais que nunca as batalhas e trocas estão pegando fogo nos Nintendo DS! Ainda mais agora que é possível jogar com qualquer outro treinador do mundo via Wi-Fi, desde que ambos tenham os Friend Codes um do outro. E para ajudar na sua nova aventura, confira só o que essa matéria trouxe especialmente para você.

—*JP Nogueira*



Especial Nintendo World

Você já pode conferir nas bancas a edição especial da Nintendo World com toda a Pokédex das versões *Diamond & Pearl*. Lá você encontrará informações sobre os Stats de cada espécie, forma de evolução, em que versões podem ser encontrados, a Effort concedida ao serem derrotados e várias outras características. E se você ainda curte suas versões *Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed* e *LeafGreen*, não se preocupe: grande parte das informações encontradas na edição especial são compatíveis com a geração anterior.
Caso prefira, ligue para nosso Serviço de Atendimento ao Cliente para adquirir por telefone: (11) 6877-6056 / 6877-6057

EQUIPAMENTOS

Uma avalanche de novos itens surgiu nessa nova Geração, permitindo uma grande variedade de estratégias e até mesmo afetando a forma como alguns Pokémon eram utilizados em batalhas. Há diferentes categorias de itens, cada qual com a sua função específica no jogo e um bolso especial na sua mochila. Confira os itens mais importantes em cada uma dessas categorias, suas descrições e alguns dos lugares onde podem ser encontrados.

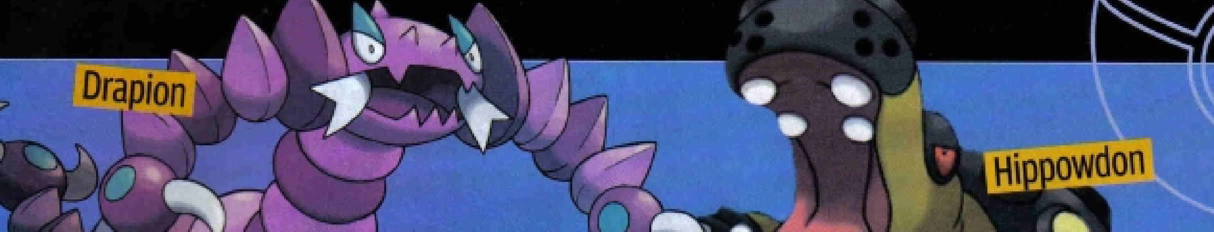


Itens

Nesse bolso vão a maioria dos itens encontrados em sua aventura. Embora boa parte seja composta por equipamentos que terão algum efeito nos combates, nesse bolso também ficam itens para outras finalidades. Por exemplo, é nele que estarão os espólios das suas escavações no subterrâneo (como fósseis, Shards e Heart Scales) e alguns outros que servem apenas para serem vendidos nos Poké Marts (como Stardust e Big Pearl).

NOME	EFEITO	LOCAL
Adamant Orb	Aumenta o poder dos ataques Steel e Dragon do Dialga	Spear Pillar
Amulet Coin	Dobra o dinheiro recebido nas batalhas	Amity Square
Big Root	Ataques que drenam HP recuperam mais energia.	Route 214
Black Sludge	Recupera 1/16 do HP de pokés Poison/turno; causa dano em outros tipos.	Croagunk/ Toxicroac
Bright Powder	Aumenta evasão	Battle Park
Choice Band	Aumenta o Attack em 50%, porém restringe a uma técnica.	Battle Park
Choice Scarf	Aumenta a Speed em 50%, porém restringe a uma técnica.	Battle Park
Choice Specs	Aumenta o Sp.Attack em 50%, porém restring a uma técnica.	Celestic Town (4h - 9h59)
Cleanse Tag	Reduz a chance de encontros se equipado no pokémon líder.	Lost Tower
Damp Rock	Aumenta o número de turnos de Rain Dance	Subterrâneo
Deepseascale	Aumenta a Sp. Defense do Clamperl em 100%	Relicanth, Chinchou, Lanturn
Deepseatooth	Aumenta o Sp. Attack do Clamperl em 100%	Carvanha, Sharpedo
Everstone	Evita que o Pokémon evolua	Subterrâneo, Geodude, Graveler
Exp. Share	O Pokémon recebe parte da EXP de toda batalha.	Eterna City
Expert Belt	Aumenta o dano de ataques Super Efetivos	Route 221
Flame Orb	Causa BURN ao usuário	Battle Park
Focus Band	Chance de prevenir o nocaute, restando 1 HP	Battle Park

Dialga



Pokémon Selvagens e Pickup!

Fique ligado! Se no campo "Local" na descrição de algum tem tiver o nome de um Pokémon, significa que os monstrinhos selvagens dessa espécie podem ter o item equipado ao serem capturados. Já se o "Local" for Pickup, isso significa que pode ser obtido com a ability de mesmo nome (de monstrinhos como Pachirisu, Zigzagoon e Teddyursa).

NOME	EFEITO	LOCAL
Focus Sash	Resiste com 1 HP a nocautes que retirariam o HP inteiro	Route 221/ Battle Park
Full Incense	O Pokémon sempre ataca por último	Veilstone City
Grip Claw	Aumenta o número de turnos de ataques aprisionantes	Wayward Cave, Sneasel
Heat Rock	Aumenta o número de turnos de Sunny Day	Subterrâneo
Icy Rock	Aumenta o número de turnos de Hail	Subterrâneo
Iron Ball	Reduz a Speed e torna Flying e Levitate vulnerável a ataques Ground.	Iron Island
King's Rock	Chance de causar Flinch	Poliwhirl, Pickup
Lagging Tail	O usuário sempre ataca por último	Route 226, Lickitung, Slowpoke
Lax Incense	Reduz em 5% a chance de receber Critical Hits	Route 225
Leftovers	Recupera 1/16 do HP por turno	Victory Road, Munchlax, Pickup
Life Orb	Aumenta o dano causado, mas recebe 1/10 de recoil	Stark Mountain
Light Ball	Aumenta o Sp. Attack do Pikachu em 100%	Pikachu
Light Clay	Aumenta o número de turnos de Reflect e Light Screen	Subterrâneo, Mt. Coronet
Luck Incense	Dobra o dinheiro recebido em batalhas	Ravaged Path
Lucky Egg	Aumenta a EXP recebida em batalhas	Chansey
Lucky Punch	Aumenta a chance de Critical Hit da Chansey	Happiny
Lustrous Orb	Aumenta o poder dos ataques Water e Dragon do Palkia	Spear Pillar
Macho Brace	Reduz a Speed, mas dobra a Effort recebida	Pastoria City
Mental Herb	Cura paixão (Infatuation), mas é consumida	Route 216
Metal Powder	Aumenta Defense e Sp.Defense do Ditto em 100%	Ditto
Metronome	Aumenta o poder de ataques usados repetidamente	Veilstone Game Corner, Kricketot, Kricketune, Chatot
Muscle Band	Aumenta sutilmente o dano de ataques físicos	Battle Park
Odd Incense	Aumenta o dano de ataques físicos	Battle Park
Poison Barb	Aumenta o dano de ataques Poison em 10%	Route 206, Tentacool, Tentacruel, Roselia, Budew, Skorupi, Drapion, Qwilfish
Power Anklet	Reduz a Speed, mas aumenta a Effort recebida em Speed	Battle Park
Power Band	Reduz a Speed, mas aumenta a Effort recebida em Sp. Defense	Battle Park
Power Belt	Reduz a Speed, mas aumenta a Effort recebida em Defense	Battle Park
Power Bracer	Reduz a Speed, mas aumenta a Effort recebida em Attack	Battle Park
Power Herb	Ignora o turno de "must recharge" de ataque, mas é consumida.	Battle Park
Power Lens	Reduz a Speed, mas aumenta a Effort recebida em Sp. Attack	Battle Park
Power Weight	Reduz a Speed, mas aumenta a Effort recebida em HP	Battle Park
Pure Incense	Reduz a chance de encontros se equipado no pokémon líder	Route 221
Quick Claw	Chance de atacar antes do oponente.	Jubilife City
Quick Powder	Aumenta a Defense e Sp. Defense do Ditto em 100%	Ditto
Razor Claw	Aumenta as chances de causar um Critical Hit	Route 224, Victory Road, Battle Park
Razor Fang	Aumenta as chances de causar Flinch	Battle Park
Scope Lens	Aumenta as chances de causar um Critical Hit	Battle Park
Sea Incense	Aumenta o poder dos ataques Water em 5%	Route 204
Shed Shell	Permite o usuário sempre ser trocado	Route 228, Venomoth, Beautifly
Shell Bell	Recupera em HP 1/8 do dano causado ao oponente	Hearthome City
Smoke Ball	Permite fugir sempre de batalhas selvagens	Route 210, Weezing
Smooth Rock	Aumenta o número de turnos de Sandstorm	Subterrâneo
Soothe Bell	Aumenta a Felicidade	Pokémon Mansion
Sticky Barb	Causa dano todo turno, mas pode grudar no oponente após ataque físico	Veilstone Dept. Store, Cacnea, Cacturne.
Thick Club	Aumenta o Attack de Cubone e Marowak em 100%	Cubone
Toxic Orb	Causa POISON ao usuário	Battle Park
White Herb	Cura redução de Stats, mas é consumida	Battle Park, Pickup
Wide Lens	Aumenta sutilmente a chance de acerto dos ataques.	Veilstone Game Corner, Yanma
Wise Glasses	Aumenta sutilmente o poder de ataques especiais.	Celestic Town (20h ~ 3h59)
Zoom Lens	Aumenta a chance de acerto se o usuário for atacado antes.	Veilstone Game Corner

Planeta Pokémon



Medicine

Seu monstrinho está com pouca energia ou com um Status negativo? É nesse bolso que você encontrará a solução para problemas desse tipo. Nele também são guardadas as famosas Vitaminas, usadas no treinamento de Effort. Sempre carregue contigo uma boa quantidade de Hyper Potions, Full Heals, Revives e alguns Full Restores – especialmente se gosta de treinar enfrentando a Elite Four.

NOME	EFEITO	LOCAL
HP Up	Aumenta em 10 pontos a Effort em HP	Veilstone Dept. Store
Protein	Aumenta em 10 pontos a Effort em Attack	Veilstone Dept. Store
Iron	Aumenta em 10 pontos a Effort em Defense	Veilstone Dept. Store
Calcium	Aumenta em 10 pontos a Effort em Sp. Attack	Veilstone Dept. Store
Zinc	Aumenta em 10 pontos a Effort em Sp. Defense	Veilstone Dept. Store
Carbos	Aumenta em 10 pontos a Effort em Speed	Veilstone Dept. Store
Rare Candy	Aumenta um nível do Pokémon	Pickup
PP Up	Aumenta em 20% os PP's de um ataque	Pickup
PP Max	Aumenta em 60% os PP's de um ataque	Stark Mountain

Heracross



Poké Balls

É nesse bolso que ficam as maiores ferramentas de trabalho de um treinador. Novos tipos de Pokéballs sempre são acrescentados no jogo, o que facilita bastante na hora de capturar monstrinhos específicos ou quando você estiver em situações complicadas. Por fim, na loja da Pokémon League é possível encontrar todas as Pokéballs que são vendidas nas outras cidades.

NOME	EFEITO	LOCAL
Poké Ball	Chance padrão de captura.	PokéMart
Great Ball	1,5x chance de captura.	PokéMart (requer 3 Badges)
Ultra Ball	2x chance de captura.	Poké Mart (requer 5 Badges)
Master Ball	Sempre captura o alvo.	Galactic HQ, Jubilife TV (Loto)
Cherish Ball	Contém um pokémon distribuído em evento.	-
Dive Ball	3,5x chance de captura embaixo d'água ou no mar.	Solaceon Town
Dusk Ball	4x chance de captura à noite ou em lugares escuros.	PokéMart (Solaceon Town)
Heal Ball	Cura o HP e remove Status do Pokémon capturado.	PokéMart (Jubilife City)
Luxury Ball	Aumenta a Felicidade do Pokémon capturado.	PokéMart (Sunyshore City)
Nest Ball	Quanto menor o nível do alvo, maior a chance de captura.	PokéMart (Eterna City)
Net Ball	3x chance de capturar tipos Bug ou Water	PokéMart (Hearthome City)
Park Ball	Sempre captura Pokémon encontrado no Pal Park.	Pal Park
Premier Ball	Chance padrão de captura.	Bônus ao comprar 10 Pokéballs
Quick Ball	A cada 5 turnos de batalha, as chances diminuem.	PokéMart (Celestic Town)
Repeat Ball	3x chance de captura de uma espécie já obtida.	PokéMart (Pokémon League)
Safari Ball	1,5x chance de captura	Great Marsh
Timer Ball	A cada 10 turnos, as chances aumentam.	PokéMart (Celestic Town)

Leva e traz

Em Solaceon Town existe um pesquisador que pede para ver um determinado Pokémon todo dia. Se você mostrar o que ele quer, receberá diferentes tipos de Pokéball como prêmios.



TM's & HM's

Enquanto as TM's (Technical Machines) podem ser usadas uma única vez para ensinar uma técnica especial a um Pokémon, as HM's (Hidden Machines) podem ser utilizadas repetidas vezes e ensinam movimentos úteis para atravessar obstáculos em Sinnoh (e também são úteis em combates). Muitas TM's podem ser compradas em lojas como o Veilstone Dept. Store ou obtidas no Game Corner com Game Coins, mas cuidado pra não desperdiçar aquelas que são únicas – como as entregues por Gym Leaders!

TM	NOME	LOCAL
01	Focus Punch	Orburgh Gate/ Pickup
02	Dragon Claw	Mt. Coronet
03	Water Pulse	Ravaged Path
04	Calm Mind	Battle Park
05	Roar	Route 213
06	Toxic	Route 212, Battle Park
07	Hail	Route 212, Route 217
08	Bulk Up	Battle Park
09	Bullet Seed	Route 204
10	Hidden Power	Jubilife City, Veilstone Game Corner
11	Sunny Day	Route 212
12	Taunt	Route 211
13	Ice Beam	Route 216, Veilstone Game Corner
14	Blizzard	Veilstone Dept. Store, Lake Acuity
15	Hyper Beam	Veilstone Dept. Store
16	Light Screen	Veilstone Dept. Store

TM	NOME	LOCAL
17	Protect	Veilstone Dept. Store
18	Rain Dance	Route 223, Route 212
19	Giga Drain	Route 209
20	Safeguard	Veilstone Dept. Store
21	Frustration	Galactic HQ, Veilstone Game Corner
22	Solarbeam	Veilstone Dept. Store
23	Irontail	Iron Island
24	Thunderbolt	Valley Windworks, Veilstone Game Corner
25	Thunder	Lake Valor, Veilstone Dept. Store
26	Earthquake	Wayward Cave, Battle Park, Pick Up
27	Return	Lost Tower, Veilstone Game Corner
28	Dig	Ruin Maniac Cave
29	Psychic	Route 211, Veilstone Game Corner
30	Shadow Ball	Route 210, Battle Park
31	Brick Break	Oreburgh Gate, Battle Park
32	Double Team	Wayward Cave, Veilstone Game Corner

Planeta Pokémon

Nº	NOME	EFEITO	LOCAL
01	Cheri	Cura Paralyze (PAR)	Floaroma Town
02	Chesto	Cura Sleep (SLP)	Route 205
03	Pecha	Cura Poison (PSN)	Route 205
04	Rawst	Cura Burn (BRN)	Route 206
05	Aspear	Cura Frozen (FRZ)	Route 210
06	Leppa	Recupera 10PP de um ataque	Route 209
07	Oran	Recupera 10HP	Floaroma Town
08	Persim	Cura Confusão	Solaceon Town
09	Lum	Cura qualquer Status negativo	Route 212
10	Sitrus	Recupera 1/4 HP	Route 210
11	Figy	Recupera 1/8 HP (Spicy)	Solaceon Town
12	Wiki	Recupera 1/8 HP (Dry)	Route 210
13	Mago	Recupera 1/8 HP (Sweet)	Route 215
14	Aguav	Recupera 1/8 HP (Bitter)	Route 210
15	Iapapa	Recupera 1/8 HP (Sour)	Route 213
16	Razz	Ingrediente de Poffin	Route 206
17	Bluk	Ingrediente de Poffin	Route 215
18	Nanab	Ingrediente de Poffin	Route 208
19	Wepear	Ingrediente de Poffin	Fuego Ironworks
20	Pinap	Ingrediente de Poffin	Route 208
21	Pomeg*	-10 de Effort em HP	Route 214
22	Kelpsy*	-10 de Effort em Attack	Fuego Ironworks
23	Qualot*	-10 de Effort em Defense	Route 222
24	Hondew*	-10 de Effort em Sp. Attack	Route 221
25	Grepa*	-10 de Effort em Sp. Defense	Route 208
26	Tamato*	-10 de Effort em Speed	Route 212
27	Cornn	Ingrediente de Poffin	Amity Square
28	Magost	Ingrediente de Poffin	Amity Square
29	Rabuta	Ingrediente de Poffin	Amity Square
30	Nomel	Ingrediente de Poffin	Amity Square
31	Spelon	Ingrediente de Poffin	Amity Square
32	Pamtree	Ingrediente de Poffin	Amity Square

Nº	NOME	EFEITO	LOCAL
33	Watmel	Ingrediente de Poffin	Amity Square
34	Durin	Ingrediente de Poffin	Amity Square
35	Belue	Ingrediente de Poffin	Amity Square
36	Occa	Resiste a ataques Fire	Pastoria City, Mawile
37	Passho	Resiste a ataques Water	Pastoria City, Phanpy
38	Wacan	Resiste a ataques Electric	Pastoria City, Buizel, Floatzel
39	Rindo	Resiste a ataques Grass	Pastoria City, Finneon, Lumineon
40	Yake	Resiste a ataques Ice	Pastoria City, Staravia, Starly
41	Chople	Resiste a ataques Fighting	Pastoria City, Buneary
42	Kebia	Resiste a ataques Poison	Pastoria City, Shroomish
43	Shuca	Resiste a ataques Ground	Pastoria City, Ponyta
44	Coba	Resiste a ataques Flying	Pastoria City, Sunkern
45	Payapa	Resiste a ataques Psychic	Pastoria City, Primeape, Mankey
46	Tanga	Resiste a ataques Bug	Pastoria City, Spoink
47	Charti	Resiste a ataques Rock	Pastoria City, Swellow, Tailow
48	Kasib	Resiste a ataques Ghost	Pastoria City, Dusclops, Duskull
49	Haban	Resiste a ataques Dragon	Pastoria City, Gible
50	Coibur	Resiste a ataques Dark	Pastoria City, Chimecho, Chingling
51	Babiri	Resiste a ataques Steel	Pastoria City, Snorunt
52	Chilan	Resiste a ataques Normal	Pastoria City, Ratata, Raticate
53	Liechi	Com ¼ HP, aumenta Attack	Ruby, Sapphire ou Emerald
54	Ganlon	Com ¼ HP, aumenta Defense	Ruby, Sapphire ou Emerald
55	Salac Berry	Com ¼ HP, aumenta Speed	Ruby, Sapphire ou Emerald
56	Petaya	Com ¼ HP, aumenta Sp. Attack	Ruby, Sapphire ou Emerald
57	Apicot	Com ¼ HP, aumenta Sp. Defense	Ruby, Sapphire ou Emerald
58	Lansat	Com ¼ HP, aumenta Critical Hit	Emerald
59	Starf	Com ¼ HP, aumenta um Stat	Emerald
60	Enigma	Recupera HP se receber ataque Efetivo	
61	Micle	Com ¼ HP, aumenta Accuracy	
62	Cutsap	Com ¼ HP, aumenta Evasão	
63	Jaboca	Inimigo recebe dano se atacar fisicamente	
64	Rowap	Inimigo recebe dano se atacar especialmente	

* As berries 21 a 26 aumentam a felicidade do Pokémon



Battle

Talvez o bolso mais inútil de toda a sua mochila. Nesse espaço ficam os itens que são utilizados em batalha para conceder algum bônus para os seus Pokémon. Porém são bastante úteis em lutas de ginásio e contra a Elite.



Key Items

Já pensou se você jogasse fora, sem querer, o seu Explorer Kit? Nada mais de subterrâneo para você! Ou então perder o Sprayduck e ter todo o seu plantio prejudicado? Esses itens importantes e únicos são chamados de Key Items. Provavelmente você não avançará na história se não encontrá-los, e alguns são até dados para você em meio à história. E aqui vão os mais escondidos deles:

	NOME	DESCRIÇÃO	LOCAL
	Coin Case	Guarda as Coins usadas no Game Corner.	Veilstone City
	Explorer Kit	Permite acessar o Subterrâneo de Sinnoh.	Eterna City
	Pal Pad	Permite registrar Friend Codes de amigos.	Oreburgh City
	Poffin Case	Guarda os Poffins produzidos.	Hearthome City
	Poké-Radar	Utilizado para encontrar espécies raras em Sinnoh.	Sandgem Town (National Dex)
	Seal Case	Guarda os selos utilizados como enfeites em Pokéballs	Solaceon Town
	Sprayduck	Utilizado para regar as Berries.	Floaroma Town
	Super Rod	Pesca Pokémon de níveis altos e tipos diferentes.	Fight Área
	VS Seeker	Permite desafiar treinadores já vencidos.	Route 207



Agora é com você!

Se faltava algum desses itens para você, agora é a hora de correr atrás. Lembre-se que muitos outros amigos e conhecidos seus estão jogando também, então não hesite em realizar trocas. Por exemplo, na Internet existem várias comunidades e chats exclusivos para quem procura completar a Pokédex ou obter aquele item raro. Nas próximas NW's você conhecerá mais detalhes sobre a nova geração que está abalando todo o universo Pokémon. NW

GAME&WATCH

NÃO SAIA DE CASA SEM ELE

Minigame, joguinho, aquele lá do bonequinho preto. A molecada dos anos 80 curtiu demais aquela criação de Gunpei Yokoi. O Game & Watch, um jogo eletrônico portátil que atraiu as atenções tanto da galera que já estava fissurada em videogames caseiros como o Atari 2600, quanto o pessoal que não trocava uma tarde no fliperama por nada! Através deste pequeno aparelhinho, muita gente conheceu *Donkey Kong, Zelda, Mario Bros.* e outros personagens da Nintendo, e da forma mais simples possível, através de uma ou duas telas de LCD, em sua grande maioria monocromáticas, e um direcional em cruz que vingou mais do que qualquer coisa, o incansável "bonequinho preto" tinha que fazer malabarismo, pra alcançar seus objetivos, com a dificuldade do jogo sempre crescente! Dá-lhe Game & Watch!

— Yoshitake



Game & Watch, uma mania dos anos 80!

No início da década de oitenta, o avanço da tecnologia e a imaginação humana já haviam inventado uma maravilha chamada videogame. O Atari 2600 já era febre, e toda a molecada queria possuir um daqueles maravilhosos consoles, "decorados" com chaves analógicas para ligar ou desligar, para escolher o canal 3 ou 4 da televisão, ou para se jogar em TVs coloridas ou preto e branco! A Nintendo era conhecida no Brasil apenas pelos jogadores mais atentos, que limpavam os encanamentos em Mario Bros. ou tentavam salvar a namorada de Jumpman do Donkey Kong nos fliperamas, ou mesmo no próprio Atari.

Nesta época, a curtição da garotada era usar material escolar incrementado, com todas as miudezas possíveis vindas do Japão, uma verdadeira invasão de produtos nipônicos, desde réguas com calculadoras e lapiseiras com design arrojado até os famosos minigames. Dentre uma multitude de minigames que chegaram ao Brasil, vindos tanto do Japão quanto dos EUA, a série mais memorável e que mais atraiu a atenção e o interesse da moçada foi o Game & Watch, desenvolvidas a partir de um insight de Gunpei Yokoi, grande designer industrial da Nintendo [vide quadro]. O Game & Watch recebeu ao longo do tempo diversos jogos diferentes e os mais variados modelos.

Dos 59 modelos que foram comercializados, foram vendidos milhões e milhões de unidades pelo mundo, trazendo solidez para a Nintendo do Japão estabelecer-se como fabricante de videogames. O Game & Watch de número 60 seria o Tetris Jr., mas foi cancelado para não competir com outro Tetris, o do Game Boy, outra invenção de Yokoi. O lançamento do Game Boy significou a consolidação de um mercado emergente, o de games portáteis, a partir de então, com troca de cartuchos, o que deu início ao ciclo de vida deste que é o console com a maior longevidade da história, lançado em 89 e fabricado até os dias de hoje na versão GBA SP e GB micro, ou seja, 18 anos de mercado.

Outro legado importante do Game & Watch para a Nintendo nos dias de hoje, foi a eficiência do conceito por trás do minigame. O jogo deveria ser simples, com uma curva de aprendizado íngreme, e que agradasse a qualquer cidadão que quisesse se distrair para passar o tempo. O lançamento do Wii é a coroação destas e de outras idéias presentes neste ícone do universo retrô no qual se transformou o Game & Watch!

Uma bela colec



Super Mario Bros., lançado em 1988



New Widescreen

Esses são idênticos aos modelos Widescreen, a única mudança é a face colorida ao invés de ser ouro ou prata.

Balloon Fight (Março/1988)
Climber (Março/1988)
Donkey Kong Jr. (Outubro/1982)
Manhole (Agosto/1983)
Mario the Juggler (Outubro/1991)
Mario's Cement Factory (Junho/1983)
Super Mario Bros. (Março/1988)
Tropical Fish (Julho/1985)





Multiscreen

a idéia de design que viria a estourar apenas no século 21 fora lançada com este modelo. Com duas telas e um formato livro, que protegia a ambas na face de dentro do Game & Watch, estes jogos são alguns dos que mais deixaram saudades. Foram duas variantes, uma com dupla tela vertical e outra horizontal.

Black Jack (Fevereiro/1985)
Bombsweeper (Junho/1987)
Donkey Kong (Junho/1982)
Goldcliff (Outubro/1988)
Green House (Dezembro/1982)
Life Boat (Outubro/1983)
Mario Bros. (Março/1983)
Mickey & Donald (Novembro/1982)
Oil Panic (Maio/1982)
Pinball (Dezembro/1983)
Rain Shower (Agosto/1983)
Safebuster (Janeiro/1988)
Squish (Abril/1986)
Zelda (Agosto/1989)

Tabletop

O mais puro creme do milho verde para os colecionadores de itens exóticos, este modelo de Game & Watch imitava um arcade em dimensões reduzidas. É algo que emociona ver os sprites coloridos destas maquininhas!

Donkey Kong Jr. (Abril/1983)
Mario's Cement Factory (Abril/1983)
Popeye (Agosto/1983)
Snoopy (Junho/1983)

Panorama

Tecnologicamente falando, a série panorama foi a mais avançada, com um esquema de espelho que fazia a tela parecer maior do que era.

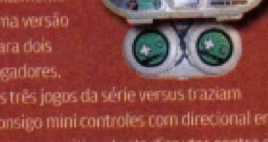
Donkey Kong Circus (Setembro/1984)
Donkey Kong Jr. (Outubro1983)
Mickey Mouse (Fevereiro/1984)
Mario's Bombs Away (Novembro/1983)
Snoopy (Agosto/1983)
Popeye (Agosto/1983)

SuperColor

Com apenas dois jogos lançados, foi o modelo mais efêmero. Seu diferencial era uma tela LCD colorida e mais alongada verticalmente.

Crab Grab (Fevereiro/1984)
Spitball Sparky (Fevereiro/1984)

Micro Vs. System



Finalmente uma versão para dois jogadores.

Os três jogos da série versus traziam consigo mini controles com direcional em cruz e permitiam tanto disputas contra o computador quanto contra um amigo.

Boxing (Julho/1984)
Donkey Kong 3 (Agosto/1984)
Donkey Kong Hockey (Novembro/1984)

Crystal Screen

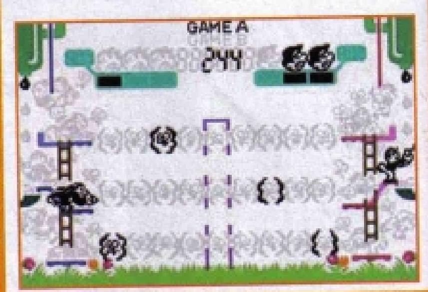


A série de Game & Watch mais rara de todas, provavelmente por sua tela transparente tornar praticamente impossível o jogo em ambientes pouco iluminados. Todos os três jogos foram relançados em versões New Widescreen.

Balloon Fight (Novembro/1986)
Climber (Julho/1986)
Super Mario Bros. (Junho/1986)

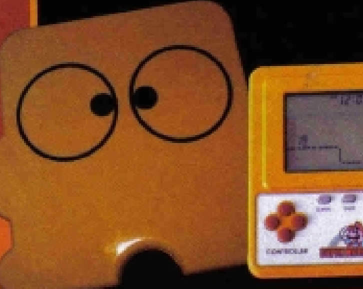
Bigode polivalente!

No universo dos portáteis com telinha de cristal líquido sem troca de cartucho da Nintendo, o bigode mais famoso do mundo já trabalhou em diversas profissões diferentes! Mario foi encanador em *Mario Bros.*, fabricante de cimento em *Mario's Cement Factory* e até Malabarista em *Mario, the Juggler*!



Super Mario Bros. Special Edition

Em 1987, a Nintendo lançou uma versão especial do jogo *Super Mario Bros.* para G&W, em versão com tiragem extremamente baixa, não para ser vendida, mas para ser dada de prêmio para os campeões dos torneios promocionais de *Famicom Grand Prix F1 Race* de Famicom Disk System no Japão! Apenas 10.000 cópias foram fabricadas! O Game & Watch dado como prêmio aos vencedores vinha numa caixinha especial no formato do Mr. Disk, mascotinho do FDS, coisa para deixar qualquer colecionador maluco!



Multiscreen & Nintendo DS



Quando o Nintendo DS foi lançado, em 2004, tomou o mundo de assalto, apresentando um design ultra-moderno, compacto, com duas telas, sendo uma tela de toque. Atual e moderno, tal qual *Oil Panic*, de 1982 com sua estrutura semelhante a um livro, e com duas telas de jogo, atraindo para si os olhos da molecada do mundo inteiro. A diferença no impacto da chegada da série Multiscreen para a chegada ao DS tem suas raízes na massa consumidora do Game & Watch, composta largamente por crianças, contra a maturidade do jogador que esgota todos os DS das lojas atualmente.

Mr. Game & Watch

O simpático bonequinho preto que estrela anonimamente a maioria dos jogos de Game & Watch acabou sendo carinhosamente apelidado de Mr. Game & Watch.
Este ilustre personagem aparece em alguns jogos da Nintendo, arrancando suspiros nostálgicos de quem jogou Game & Watch quando era moleque ou mesmo dos mais fanáticos colecionadores! Mr. Game & Watch é um personagem a ser habilitado no Super *Smash Brothers Melee*, de GameCube. Lutador altamente potencializado pelos golpes vindos de diversos joguinhos como *Helmet*, *Fire* e *Manhole*, por exemplo. Infelizmente, este personagem parece estar fora dos planos da Nintendo para o *Super Smash Bros. Brawl*, provavelmente por ser desbalanceado, mas por enquanto é cedo para afirmar qualquer coisa.
Mr. G&W ainda aparece em diversos dos minigames da série *WarioWare!* Para dar um exemplo, no *WarioWare Touched!* de Nintendo DS, *Ball* e *Flagman* são minigames presentes, sem contar outras aparições mais rápidas e disfarçadas. É só ficar atento!

Do outro lado do mundo (ou quase)

A paixão por jogos eletrônicos leva a muitos a manterem seus videogames da época de garoto, ou mesmo a buscarem como arqueólogos, verdadeiros aventureiros do século vinte e um, pelos cálices sagrados daquele game que tanto o apaixonou.
Uma das maiores coleções de Game & Watch (ele tem só 59) é a do sueco Fredrik Kellén, que além de colecionar G&W, curte também máquinas de pinball e computadores.
Para saber mais e dar aquela olhada na coleção dele, acesse:
http://www.kellen.se/gameandwatch/

Um pouco mais de Game & Watch

A Nintendo festejou o Game & Watch em todos os seus consoles portáteis com o lançamento de *Game & Watch Gallery* e mais recentemente, *Collection*. O primeiro para Game Boy, o segundo e terceiro para Game Boy Color, e o quarto *Game &Watch Gallery* para GBA. A última compilação lançada foi o *Game & Watch Collection* para DS.



Game & Watch Gallery

O primeiro pacote de remakes saiu para o clássico tijolão branco, o Game Boy! Veio com gráficos melhorados e cores customizadas para ficarem mais bonitas no Super Game Boy. A coletânea continha: *Manhole*, *Fire*, *Octopus* e *Oil Panic*.





Game & Watch Gallery 2

O segundo saiu para o Game Boy Color, com 5 jogos em versão clássica e os mesmos em versão colorida e com os personagens do Mundo dos Cogumelos no lugar dos sprites originais, como a Princesa Peach, Bowser, Mario, Yoshi, etc. Há ainda o Ball, jogo do primeiro Game & Watch lançado, para ser destravado. Jogos dessa versão: *Parachute*, *Helmet*, *Chef*, *Vermin*, *Donkey Kong* e *Ball*.

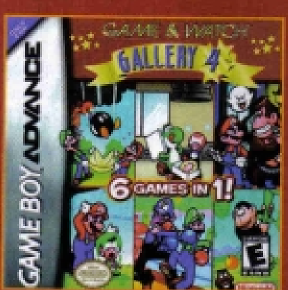




Game & Watch Gallery 3

O terceiro *Gallery* saiu também para o Game Boy Color, e continuou o mesmo estilo do antecessor, com versões clássicas e modernizadas de cinco dos joguinhos mais divertidos do Game & Watch: *Turtle Bridge*, *Egg*, *Green House*, *Mario Bros.* e *Donkey Kong Jr.* A novidade aqui é a possibilidade de destravar mais jogos a partir da acumulação de estrelas obtidas de acordo com o seu desempenho nos jogos. Jogos secretos: *Flagman*, *Judge*, *Lion*, *Spitball Sparky* e *Donkey Kong Jr. 2*.

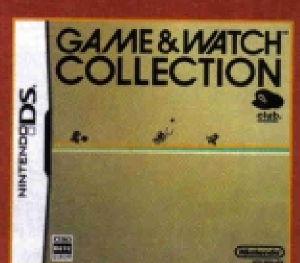




Game & Watch Gallery 4

O quarto e último Game & Watch Gallery lançado até agora é do Game Boy Advance. Com versões clássicas fiéis, e versões modernas multicoloridas, este é o Gallery que mais reuniu games, num total de 11, entre os disponíveis logo de cara e os destraváveis, são eles: *Fire*, *Boxing*, *Rainshower*, *Mario's Cement Factory*, *Donkey Kong Jr.*, *Donkey Kong 3* e os secretos *Chef*, *Mario Brothers*, *Donkey Kong*, *Octopus* e *Fire Attack*.





Game & Watch Collection

O Nintendo DS recebeu esta coleção de jogos de Game & Watch em julho de 2006, um item precioso para os colecionadores. Só pode ser adquirido no Club Nintendo do Japão, não é comercializado. Todos os três jogos são extremamente fiéis às suas versões originais dos modelos Multiscreen de Game & Watch. São eles: *Oil Panic*, *Donkey Kong* e *Green House*. NW



RETRO

RECORDES | INVENÇÕES | MARIO | SUA LOUCURA...

COMUNIDADE

Não há comunidade melhor, e tudo graças ao que a Nintendo nos traz! Seja nos arcades com Pokémon ou nas universidades com Mario, nossa vida está repleta de diversão. Por onde passamos, há Nintendo. Para onde formos, ela também estará lá. E nessa comunidade, todos podem participar.

INVENÇÕES

O arcade Pokémon

Já capturou todos os 393 monstrinhos de *Pokémon Diamond & Pearl*? Quer mais batalhas envolvendo os monstrinhos? Pois fique sabendo que se você viajar ao Japão depois de julho, poderá colocar suas estratégias de mestre Pokémon à prova no arcade *Pokémon Battrio*, desenvolvido pela Takara Tommy em parceria com a AQ Interactive. O sistema de jogo é bastante interessante e envolve apenas tazos (de 4 centímetros de circunferência e apenas 3,4 milímetros de altura) e botões. Você irá precisar apenas de ¥ 100 (cerca de US$ 0,85 ou R$ 1,70) para jogar uma vez e pode posicionar até três tazos no campo de batalha. Dependendo da combinação dos tazos, você consegue golpes diferenciados no ataque. Mais uma daquelas raridades que dificilmente chegará por aqui.

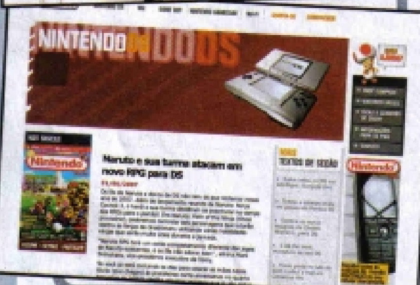


NINTENDO WORLD ONLINE

Detonando na rede!

A grande novidade desde a última edição da revista Nintendo World são as estratégias e dicas online. Para inaugurar as duas seções, selecionamos dois títulos matadores: *Super Paper Mario* (Wii) e *Pokémon Diamond & Pearl*. Acesse já e confira: www.nintendoworld.com.br





RECORDES

Wii Sports

Leitores x Redação



Tennis	Leitores	Redação
Returning Balls	Bruno César Pirone: 179	Testa: 101 pontos
Timming Your Swing	Marcílio Ferreira: 65	Testa: 42 pontos
Target Practice	Marcílio Ferreira: 71	Testa: 41 pontos



Baseball	Leitores	Redação
Hitting Home Runs	Sergio Mazzola: 6232 ft	Testa: 5312 ft
Swing Control	Marcílio Ferreira: 73	Testa: 41 pontos
Bating Practice	Bruno César Pirone: 30	Testa: 23 pontos
	Tomás Dayrell: 30	
	Daniel Benjamin Xavier Costa: 30	



Bowling	Leitores	Redação
Picking Up Spares	Bruno César P. Lima: 20	Testa: 20 pontos
	Tomás Dayrell: 20	
Power Throws	Thymonthy Becker: 823	Marco: 769 pontos
Spin Control	Tomás Dayrell: 20	Testa: 20 pontos



Golf	Leitores	Redação
Putting	Sergio Mazzola: 10	Testa: 7 pontos
Hitting the Green	Henrique Gubert: 94.0 ft	Testa: 290.9 ft
Target Practice	Sergio Mazzola: 710	Testa: 575 pontos



Boxing	Leitores	Redação
Working the Bag	Antonio Felipe: 45	Fabão: 40 pontos
Dodging	Bruno César Pirone: 88	Fabão: 82 pontos
Throwing Punches	Bruno César Pirone: 52	Fabão: 33 pontos
	Pedro Augusto Pinto: 52	

A redação parou com Wii Sports por um tempo e todos os leitores se aproveitaram para marcar belos recordes. Preparem-se para os novos tempos da próxima edição! Mande um e-mail para **redação@nintendo-world.com.br** com uma foto e o seu nome completo.

ORKUT

Nintendo World no Orkut!



Nanda perguntou se não há, além dela, nenhuma outra leitora, jogadora e fã da Nintendo participando da nossa comunidade no Orkut. É claro que há, Nanda! Mas se você também é uma garota e quer participar, o espaço está aberto. É só acessar e se cadastrar: http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=276276. Em outra discussão, os leitores discutiram sobre a era do GameCube, com os grandes clássicos e o que vale a pena jogar no console. A conclusão: mesmo com o Wii na parada, o cubo da Nintendo ainda pode nos proporcionar muitas horas de diversão.

ROLA NA WEB

Cadastre o seu!

Um serviço no mínimo interessante é o prestado pelo site Map Wii (www.mapwii.com) a todos os jogadores que querem encher o Mii Channel de novos amigos. No site, é possível cadastrar o seu Wii Number por região e ainda selecionar um país e sua cidade no mapa. O cadastro é bem completo, e as únicas informações que aparecem no final são a sua localização e a sua lista de jogos. Já são mais de 16 mil cadastrados no mundo todo e, para a segurança dos usuários, o site não mostra a localização exata de cada cadastrado, apenas aproximada. Preparado para encher o seu Mii Channel com novos amigos?



Macacada na universidade

Mario nunca se esqueceu de salvar a princesa – e olha que foram várias vezes. Mas, só para garantir, a turma da University of California Santa Cruz, EUA, juntou 14.000 post-its (aqueles papéis adesivos para recados) e reproduziu a famosa cena de Mario escalando o prédio para salvar a princesa do gorila. Depois de cinco horas, as 10 pessoas concluíram a obra. O dono da papelaria da universidade pode se aposentar depois dessa.



Estudos, games, Mario e Nintendo: tudo a ver!



Nove pessoas pra fazer a macacada e mais uma pra contar quantos post-its usaram.

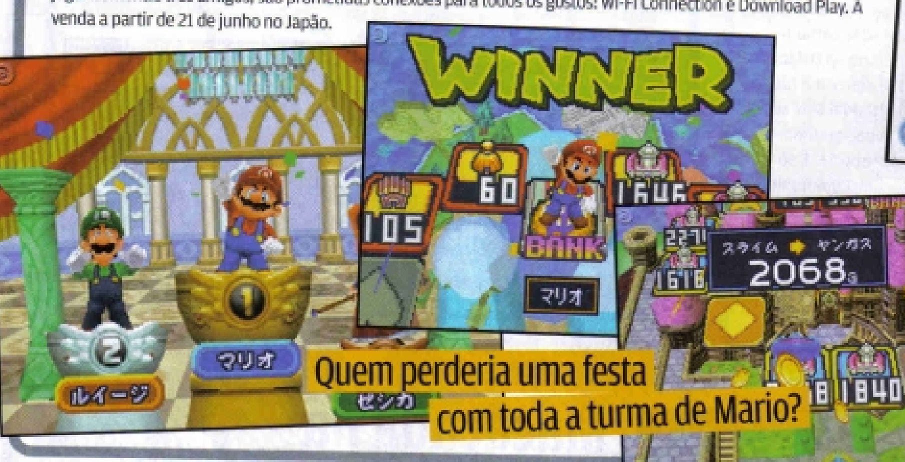
NINTENDO DS | DRAGON QUEST | RETRÔ | SUA LOUCURA...

COMUNIDADE

Super Mario e Dragon Quest juntos

Mario é realmente um cara popular. Além de ter festas com sua própria turma, ele foi convidado para visitar a famosa série da Square Enix. *Itadaki Street DS* é um jogo de tabuleiro, mas vai ser preciso muita estratégia para vencer. Mario, Luigi, Peach e outros se juntarão ao elenco de *Dragon Quest*, como Slime, Jessica e Yangus. Para jogar com mais três amigos, são prometidas conexões para todos os gostos: Wi-Fi Connection e Download Play. À venda a partir de 21 de junho no Japão.





Quem perderia uma festa com toda a turma de Mario?

Um controller muito confortável

Você já sentou em um joystick? Doeu? Gostou? Na verdade, nem queremos saber. Mas boingo82, um fã da Nintendo, achou muito confortável. Ele pegou muita espuma, vinil e um belo grampeador para transformar uma cadeira velha em um trono na forma do controller do NES. O próximo plano do artista é um travesseiro de Koopa Troopa. Dá só uma olhada na obra!



Perfeito para as suas mãos, corpo e cabeça descansarem.

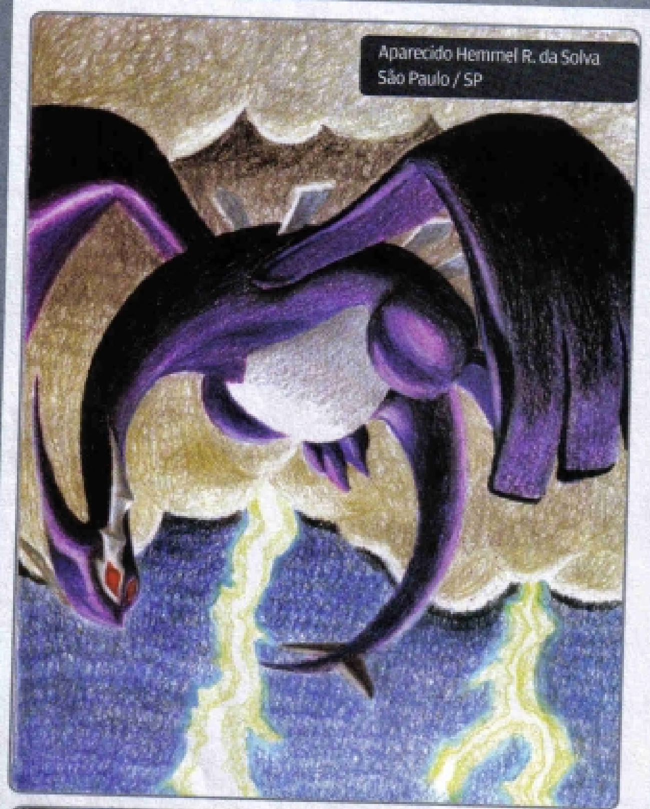


Seja como Link e ajude as crianças carentes.

O DS que todos querem

Bem antes da moda do tuning nos carros, os jogadores já personalizavam seus consoles. Desde apenas colar adesivos até alterações mais sofisticadas, há obras muito legais. Esta chama a atenção pela beleza e representatividade: um DS Lite dourado e preto, com um brasão giratório da Master Sword/ Shield. Além disso, o pacote acompanha um carregador próprio e duas stylus pintadas de prata e azul escuro. É, está tudo à venda para fins beneficentes. Isso é digno de um cidadão de Hyrule ou não é?

PICTO ARTE


Aparecido Hemmel R. da Solva
São Paulo / SP

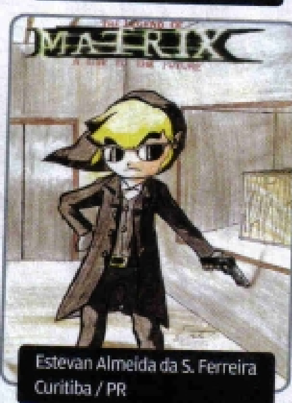

VENCEDOR
Henrique Felippe de Abreu
Campinas / SP

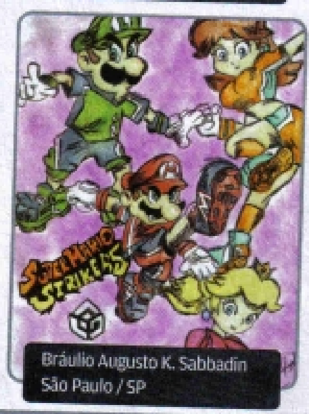

Orlando de Lima Felix
Queimados / RJ


Hermes Teodoro de M. Net
Arujá / SP


Rafael Moscatelli de Oliveira
Mauá / SP


Alex Alves da Silva
Itapevi / SP


Estevan Almeida da S. Ferreira
Curitiba / PR

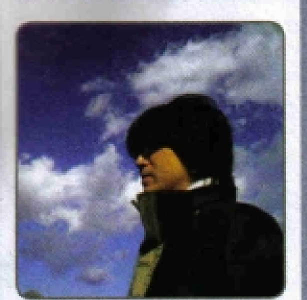

Bráulio Augusto K. Sabbadin
São Paulo / SP

PARTICIPE!

Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte – R. Heitor Penteado, 813 –CEP 05437-000 – São Paulo/SP.** Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

GAME MUSIC

Motoi Sakuraba



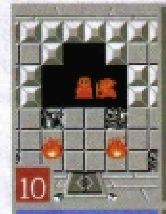
Nascido em 5 de agosto de 1965, o pequeno Sakuraba tomou aulas de piano desde os cinco anos, mas se interessava mais pelos esportes. Já adolescente, ouvia Pink Floid e bandas japonesas de rock progressivo dos anos 80. Quando ingressou na faculdade, comprou o seu primeiro teclado. Com os colegas de estudo, formou uma banda, Clashed Ice, em 1984. Com novos integrantes e um crescente sucesso em suas apresentações, o grupo foi rebatizado para Déjà Vu, fazendo parte do álbum Progressive Battle 88. Em setembro de 1988, a banda atingiu o ápice com seu primeio e único álbum, Baroque in the Future. A parceria com os colegas terminou em 1990, mas o jovem tecladista continuou sua carreira, lançando o álbum solo Gikyokuonsou naquele mesmo ano. Como a carreira de músico não era muito lucrativa, arranjou emprego fixo como compositor no Wolf Team - o passo mais determinante de sua carreira. Até 1994, participou de mais de 20 jogos, incluindo *El Viento*, *Earnest Evans* e *Arcus Odyssey* (Mega Drive). Em 1995, compôs o aclamado *Tales of Phantasia* (Super Famicom), mas o Wolf Team se dissolveu em três outras empresas. Seu talento e círculo de amizades permitiu que ele participasse de trabalhos em todas elas: *Mario Tennis*, *Mario Golf*, *Golden Sun* e *Shining Force III* pela Camelot, séries *Star Ocean* e *Valkyrie Profile* pela tri-Ace e série *Tales* pelo Tales Studio da Namco. Em 1999, fundou a tri-Crescendo, estúdio que desenvolveu os dois episódios de *Baten Kaitos* (GameCube), com composições de Sakuraba. Recentemente, realizou shows ao vivo com versões progressivas de *Star Ocean* e *Valkyrie Profile* e foi convidado para arranjar o tema de Mario no álbum Famicom 20th Anniversary Arrange Sound Tracks. Seu mais novo trabalho foi escrever os novos arranjos para a música Menu 1 em *Super Smash Bros. Brawl*.

ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: 100 CLÁSSICOS

Na primeira segunda-feira de junho, a Nintendo comemorou o 100º jogo disponível no Virtual Console do Wii americano. Junto com a marca conquistada, a empresa revelou números: em 197 dias, mais de 4,7 jogos foram baixados, numa taxa de mais de 1000 jogos por hora. Porém, muita tranqueira está inclusa nessa conta. Para alertar os desavisados (e também para comemorar a marca), elegemos os dez melhores entre os títulos disponíveis.



10

The Legend of Zelda

NES, 500 Wii Points. Compensa não só pelo valor histórico da primeira aventura de Link, mas também pela qualidade geral.



9

Sonic the Hedgehog

Mega Drive, 800 Wii Points. A jogabilidade de um botão, a trilha sonora inesquecível e o famoso "truque das mil faces" são as marcas do primeiro jogo de Sonic.



8

Super Mario Bros.

NES, 500 Wii Points. O jogo mais vendido de todos os tempos é também o jogo mais vendido no Wii Shop. Jogá-lo como se fosse 1985 ainda é fascinante.



7

Gunstar Heroes

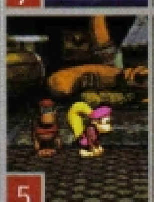
Mega Drive, 800 Wii Points. O clássico de ação da Treasure é um exercício de reflexos e memorização, cheio de efeitos especiais e chefes gigantescos.



6

Super Mario World

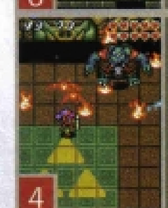
Super NES, 800 Wii Points. Enquanto *Super Mario Galaxy* não vem, tente encontrar as 96 saídas dessa obra-prima. Ah! Essa foi a aventura de estréia do Yoshi.



5

Donkey Kong Country 2

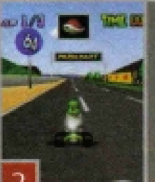
Super NES, 800 Wii Points. Disparado o melhor dos três *DKC*: fases bem projetadas, temas geniais de mundos, um ritmo que não cansa...



4

Zelda: A Link to the Past

Super NES, 800 Wii Points. Os passeios de Link pelos confins de Hyrule, ora pelo Light World, ora pelo Dark World, são momentos indispensáveis.



3

Mario Kart 64

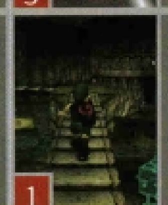
Nintendo 64, 1000 Wii Points. O mais técnico e competitivo dos *Mario Karts* (seguido pela versão GBA), com oito personagens, 20 pistas e multiplayer para quatro jogadores.



2

Super Mario 64

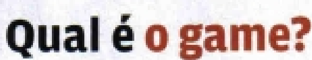
Nintendo 64, 1000 Wii Points. Um marco na história dos jogos eletrônicos, a busca pelas 120 estrelas pode ocupá-lo durante semanas a fio.



1

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Nintendo 64, 1000 Wii Points. *Ocarina* não apenas redefiniu as bases da série, mas dos jogos 3D em geral - e é um dos melhores jogos da história.



Qual é o game?



O que tem de fã do azulzinho não é brincadeira! Por um pedacinho de tela, muitos conseguiram reconhecer Mega Man 7 (Super NES), mas os primeiros foram **Alexandre César José da Silva Júnior, Franksuel Leite Pereira e Luan Torres de Oliveira**. E o game desse mês, acha que consegue acertar? Envie seu palpite para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto.



Importante! Não esqueçam de enviar seus dados completos (nome, endereço e telefone) junto da resposta - isso garante a validade do seu e-mail! BOA SORTE!

SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: MEGA MAN 7 (SUPER NES)

MARIO PARTY 8

PREPARE-SE PARA A OITAVA GRANDE FESTA!

Há nove anos é assim. Com exceção de 2006, todos os anos o bigodudo e sua turma preparam uma grande comemoração em algum console Nintendo, como se estivessem festejando o fato de ter você como um jogador.
E agora, em 2007, esteja você preparado ou não, Mario Party 8 chegou e vai transformar, mais uma vez, as suas jogatinas em verdadeiras festas. A diferença? Dessa vez, a festa tem muito mais movimento! Agarre seu Wii Remote e a sua Nintendo World, pois agora você vai conhecer todos os detalhes dessa muvuca. Vamos lá?

— Fabio Bracht



O quê?

STAR CARNIVAL

Em *Mario Party 8*, os nossos amigos do Reino dos Cogumelos resolveram tirar um descanso, brincando e se divertindo no Star Carnival. Essa feira das diversões é dividida em cinco tendas, que você escolhe no primeiro menu que aparece. Elas são:



Party Tent
Jogadores: 1 a 4

Pode acreditar, você vai passar a maior parte do tempo aqui, já que é na Party Tent que você pode jogar *Mario Party* do jeito clássico: escolha os personagens, as regras, o tabuleiro e faça a festa. Há três tipos de partidas que podem ser jogadas aqui, e elas são Battle Royale, Tag Battle e Duel Battle. A primeira é a clássica: quatro jogadores, cada um por si, competindo pelas estrelas. O segundo modo é uma variação do primeiro, na qual os quatro personagens são agrupados em duas duplas, compartilhando as moedas e estrelas, mas ainda assim jogando seus turnos individualmente. Já o modo Duel Battle é uma rixa pessoal entre apenas dois competidores, onde as regras são alteradas (veja mais na seção Tabuleiros) e os minigames não acontecem no fim de cada turno, mas somente quando um dos jogadores pára em uma casa especial. Além dessas diferenças, cada modo ainda conta com algumas outras sutilezas, como espaços que só aparecem em um determinado modo e pequenas modificações nas regras.



Star Battle Arena
Jogadores: 1

Preparado para provar que é o maior superstar do pedaço? Pois é aqui que você terá essa chance. O modo Star Battle Arena é quase como se fosse o modo "de virar" *Mario Party 8*. Você escolhe o seu personagem e participa de cinco Duel Battles contra personagens controlados pelo computador, tem que cumprir objetivos especiais para vencer. Como se os cinco duelos já não fossem suficientes, ao final de tudo aparece o sempre presente Bowser, pronto para lhe desafiar para mais um último desafio. Mas como ele é covarde, vai mandar um de seus capangas (Blooper ou Hammer Bros) para lhe desafiar. A parte boa é que, vencendo, você o habilita para jogar nos outros modos.



Minigame Tent
Jogadores: 1 a 4, dependendo do modo



Procurando uma diversão rápida e sem nenhum dado ou tabuleiro envolvido? Então venha para o Minigame Tent. Aqui você encontra cinco maneiras de passar o tempo fazendo basicamente o que *Mario Party* tem de melhor: os minigames.

Free Play Arcade: jogue sem compromisso qualquer um dos minigames que você já tenha jogado no Party Tent ou comprado no Fun Bazaar.

Crown Showdown: dois participantes competem para ver quem será o primeiro a vencer uma quantidade predeterminada de minigames.

Flip-Out Frenzy: quem vencer o minigame pode tomar para si alguns quadrados de um painel. Quando não houver mais nenhum quadrado sem dono, quem tiver quadrados sob seu poder é o vencedor.

Tic-Tac Drop: dois jogadores competem numa espécie de jogo da velha, mas com bolinhas e tubos. Quem vencer o minigame pode deixar cair uma bola em um dos tubos. Quem conseguir colocar três bolas da sua cor juntas, ganha.

Test for the Best: jogue dez minigames sem parar, e seja avaliado ao final de cada um deles. Quanto melhor você for, mais alto o seu balão voará. É um modo para um jogador, cuja idéia é parecida com a do Wii Fitness de *Wii Sports*. Jogue todo dia e tente melhorar sempre! Este modo tem que ser comprado no Fun Bazaar.



Fun Bazaar
Jogadores: 1

Sempre depois de jogar, você ganha um número de Carnival Cards que varia de acordo com a duração da partida que você jogou. Por exemplo: depois de jogar um Duel Battle rapidinho, você ganha 20 Cards, enquanto a quantidade ganha por terminar o modo Star Battle Arena (que leva várias horas) é de 200 Cards. Os Carnival Cards são a moeda corrente do Fun Bazaar. Com elas, você pode comprar um grande número de coisas nas bancas Surprise Wagon e Minigame Wagon. Entre elas, há novos modos de dificuldade, funções opcionais para as partidas (como frases de provocação) e miniaturas animadas para formar um desfile. Você também pode comprar qualquer minigame que ainda não tenha habilitado, mas isso não é necessário pois todos os joguinhos que aparecerem durante as partidas são automaticamente habilitados. No Fun Bazaar também há um carrinho onde você pode ouvir as músicas e sons do jogo, um onde pode conferir os recordes de qualquer minigame e outro que serve de palco para os desfiles promovidos com as suas miniaturas.



Extras Zone

Jogadores: 1 a 4

Aqui você vai encontrar oito minigames mais "avançados" e exclusivos, onde você pode usar inclusive o seu próprio Mii para jogar. Quatro destes jogos devem ser desbloqueados, e para isso você deve gastar as suas Carnival Cards (ganhas após jogar cada partida) no Fun Bazaar. Os oito joguinhos exclusivos você confere nas próximas páginas, na seção Minigames.



Doces

Uma das maiores novidades de *Mario Party 8* são os doces. Há 14 tipos diferentes deles, de diferentes efeitos. O momento de usá-los é antes de acertar o dado para andar, e eles podem virar o jogo a seu favor. Há doces grátis espalhados pelo tabuleiro, mas para conseguir os melhores, você provavelmente terá que gastar as suas moedinhas nas lojas. Eles são divididos em quatro grupos de cores diferentes:

Vermelhos

(afetam o dado)

Twice Candy: deixa você acertar o dado duas vezes. Se tirar o mesmo número nas duas, ganha dez moedas de bônus.

Thrice Candy: deixa você acertar o dado três vezes. Se tirar o mesmo número nas três, ganha 20 moedas de bônus.

Slowgo Candy: deixa o dado mais lento, para que você possa acertar exatamente o número que quiser. Porém, ao contrário do dado normal, este dado lento só vai até o número cinco.

Verdes

(fazem efeito antes do seu movimento)

Springo Candy: lança você até a mesma casa onde se encontra algum de seus oponentes, determinado por uma jogada de dardo.

Cashzap Candy: elimina metade das moedas de algum oponente.

Vampire Candy: deixa você roubar uma quantidade de moedas (determinada por uma jogada de dardo) de todos os oponentes.

Amarelos

(fazem efeito durante o seu movimento)

Bitsize Candy: o transforma numa miniatura pixelada que ganha três moedas a cada passo.

Bloway Candy: todos os oponentes pelos quais você passar serão jogados de volta ao início do tabuleiro.

Bowlo Candy: rouba dez ou 20 moedas de todos os oponentes pelos quais você passar.

Weeglee Candy: rouba um doce de cada oponente pelo qual você passar.

Azuis

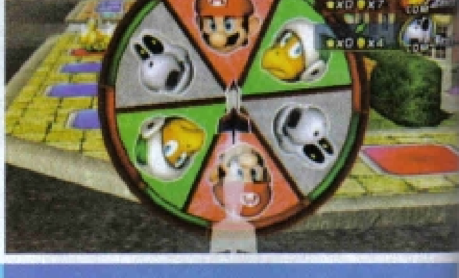
(causam dano durante o seu movimento)

Thwomp Candy: destrói metade das moedas de todos os oponentes pelos quais você passar.

Bullet Candy: deixa você acertar o dado três vezes, e, transformado em Bullet Bill, roubar uma estrela de cada oponente no seu caminho.

Bowser Candy: deixa você acertar o dado duas vezes, e, transformado em Bowser, roubar duas estrelas de cada oponente no seu caminho.

Duelo Candy: deixa você acertar o dado duas vezes, mas lhe o obriga a parar e desafiar para um duelo o primeiro oponente no seu caminho. O vencedor do duelo tem direito de roubar algumas moedas ou até mesmo estrelas do perdedor.



Já jogou um dardo hoje?

Desde quantas moedas você vai ganhar depois de um desafio até qual o oponente a ser afetado por um doce que você usou, várias coisas durante a partida são decididas por jogadas de dardo. Isso é uma novidade desta oitava versão, que usa de maneira simples e direta o sensor de movimentos do Wii Remote. Basta pressionar A ou B e fazer um movimento para frente com o controller para lançar o dardo. Observe bem a rotação dos alvos e, depois de se acostumar com o tempo que o dardo leva para acertar, você já poderá calcular a hora certa de jogar para acertar exatamente o que você quer. Só não esqueça de deixar a correia de pulso bem apertada.





Quem?



PERSONAGENS

Uma festa com pouca gente não rola, então é claro que há muitos personagens em *MP8*. Os sempre presentes Mario, Luigi, Peach e Yoshi têm a companhia de mais dez amigos, totalizando 14 personagens jogáveis. Além desses quatro arroz-de-festa, temos também a presença de Wario, Waluigi, Daisy, Toad, Toadette, Boo, Birdo e Dry Bones, além dos estreantes Blooper e Hammer Bro, que participam da festa pela primeira vez. Mas se você acha que é só "chegar chegando" para participar dos festejos, se engana. Para escolher Hammer Bro e Blooper, você vai ter que primeiro habilitá-los, vencendo o Star Battle Arena duas vezes.

Onde?



TABULEIROS

Fazendo a festa com o Mario?

O Wii é um videogame novo e revolucionário, que chamou a atenção de muitas pessoas que não jogavam videogame há muitos anos ou mesmo que nunca jogaram. Se você for uma dessas pessoas e essa vai ser a sua primeira vez com um jogo da série Mario Party, eis aqui o que você precisa saber sobre o funcionamento do jogo. *Mario Party* é um jogo de tabuleiro onde participam quatro jogadores, sempre respresentados por personagens queridos da Nintendo. Logo, pode ser jogado por até quatro pessoas (e fica muito divertido dessa forma!), mas se você não tiver tantos controles, os personagens que não forem controlados por pessoas serão dirigidos pelo próprio videogame. Como num jogo de tabuleiro normal, cada um joga o dado na sua vez e anda a quantidade de casas que sair nele. Depois que os quatro tiverem jogado as suas vezes, um minigame acontece. Minigames são pequenos joguinhos, como provas de uma gincana, e valem moedas. As moedas, por sua vez, servem para se comprar itens dentro do tabuleiro, inclusive estrelas. As estrelas são os itens mais importantes do jogo porque o vencedor é aquele que tiver mais estrelas no fim de um número predeterminado de rodadas.

DK's Treetop Temple

Diversão na floresta

O templo na selva é o lar de Donkey Kong, e também é o primeiro tabuleiro da lista. Aqui as folhas têm ouvidos, as árvores tramam contra você e cada passo é perigoso... mas também muito divertido. DK's Treetop Temple é o tabuleiro mais tradicional de *MP8*, já que é o que tem mais bifurcações onde você pode escolher o caminho a seguir, além de casas que subitamente te mandam para outro ponto do tabuleiro.



Macacada na selva

- A parte central do tabuleiro, com as plataformas de metal e as escadinhas azuis e retas, é uma referência ao primeiro jogo estrelado por Mario, o arcade Donkey Kong. Se você cair na casa de interrogação nessa área, barris irão rolar pelo caminho, arrastando todos os que estiverem na área várias casas para trás.
- A casa amarela da sorte, em frente à estátua, pode levar você direto a uma área secreta da selva, com um corredor lotado de moedas extras e uma estrela de graça.
- A casa de interrogação perto da árvore vale um passeio grátis (e forçado) por um tobogã que impulsiona você vários espaços a frente.
- Em alguns pontos, Shy Guys selvagens podem aparecer para roubar seus doces.
- Os canhões do Donkey Kong podem ser uma salvação ou uma desgraça. Por cinco moedas, você pode ser jogado para um ponto distante do tabuleiro, mas quem sabe que espaço será esse? Talvez só o próprio gorila...
- As Plantas-Piranhas Trigêmeas engolem dez de suas moedas se você der bobeira frente a elas. Cuidado.



DK e Bowser

Neste tabuleiro, se você parar na casa com as iniciais do gorila amigão, será lançado imediatamente para onde se encontra a estrela. Já o arqui-inimigo Bowser só aparece para tirar a estrela de onde ela está, colocando-a em outro lugar.

Regra especial do Duel Mode

Seja o primeiro a conseguir duas estrelas.

DICAS VENCEDORAS

- Como a estrela só vem para o seu bolso mediante a módica quantia de 20 moedas, talvez não seja uma boa idéia sair correndo até ela logo de cara. Tente fica um pouco para trás e atrapalhar os adversário, sendo o primeiro a acumular as 20 douradas. Aí sim corra para a estrela.
- Saiba exatamente onde são os pontos de "aterrisagem" do canhão do Donkey Kong. Isso vai lhe ajudar a decidir se vale a pena ou não investir na viagem.
- Thrice Candy é o seu melhor amigo nesta selva. Só ele pode te ajudar a pegar aquela estrela que parece tão longe antes do seu adversário que está a apenas duas casas de distância dela.
- Mas se as suas chances de chegar até a estrela antes dele forem baixas, mude de estratégia. Procure uma casa DK/Bowser para virar o jogo, ou apele para um dos canhões.

Goomba's Booty Boardwalk

O paraiso do pirata

Bem-vindo a Goomba's Booty Boardwalk, a linha reta mais perigosa desde que inventaram o sabre de luz dos Jedis. Aqui a estrela não muda de lugar sempre que é conquistada. Não... ela fica sempre no tesouro do pirata Goomba, que fica localizado convenientemente no fim da linha reta que é este tabuleiro. Em compensação, você não precisa desembolsar uma só moeda por ela. Está aí um Goomba generoso (apesar de ser um pirata).

Não conte pra ninguém, mas...

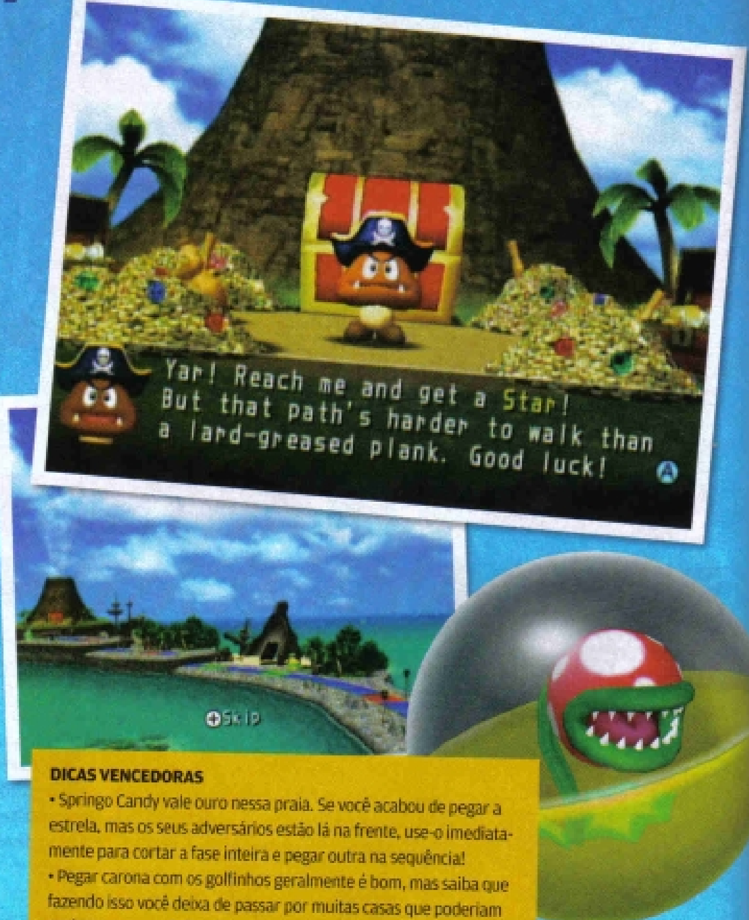
- Os habitantes da Ilha Delfino são gente boa. Pare em frente a algum deles para ganhar um doce ou ser jogado "gentilmente" alguns espaços para frente. Afinal, dor nas costas é um preço baixo a se pagar por alguns passos a mais.
- A estrela pode ser de graça, mas você vai precisar daquelas moedas se quiser utilizar o modo mais rápido de chegar a ela: os golfinhos. Pagando uma taxa que varia ao longo da partida, você pega uma carona, e pode avançar até 20 casas num piscar de olhos.
- Este tabuleiro também tem uma ilha exclusiva, com moedas extras e estrela gratuita. É só parar na casa amarela sobre a ponte.
- Chegar até pouquíssimos metros do tesouro e ser jogado de volta ao início da linha seria terrível, não? Então evite a todo custo a última casa de interrogação, em frente ao navio pirata.

DK e Bowser

Que tal mais moedas? Donkey Kong pode te ajudar nisso. Ele pega emprestadas cinco das suas moedas e as joga num barril mágico multiplicador de dinheiro, que você deve chacoalhar o máximo possível com o Wii Remote para receber de volta as suas cinco e mais muitas outras. Sim, eu também queria um desses pra mim. Já o Bowser faz exatamente o contrário: tira uma quantidade aleatória das suas moedas, te deixando mais pobre.

Regra especial do Duel Mode

Seja o primeiro a pagar 50 moedas ao pirata Goomba. Ele não aceita parcelado.



DICAS VENCEDORAS

- Springo Candy vale ouro nessa praia. Se você acabou de pegar a estrela, mas os seus adversários estão lá na frente, use-o imediatamente para cortar a fase inteira e pegar outra na sequência!
- Pegar carona com os golfinhos geralmente é bom, mas saiba que fazendo isso você deixa de passar por muitas casas que poderiam ser boas para você. Escolha com cautela.

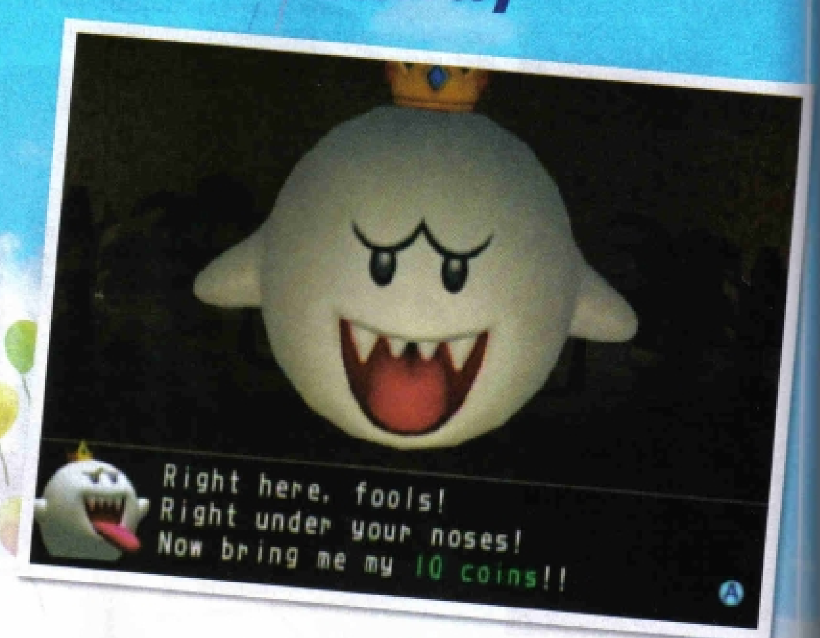
King Boo's Haunted Hideaway

Era uma casa muito engraçada...

Lembra o que dissemos sobre as paredes terem ouvidos no tabuleiro de DK? Aquilo era brincadeira, porque o tabuleiro nem tem paredes. Mas em King Boo's Hauted Hideaway elas existem e, apesar de não terem, literalmente, ouvidos, elas serão suas maiores inimigas. A mansão do Rei Boo é um complexo labirinto de salas interconectadas (cuja ordem nunca é a mesma), por isso você nunca sabe o que está na próxima sala... até que você esteja dentro dela. Isso não seria um problema se não houvessem três salas que são poços sem fundo e que te mandam de volta ao início do tabuleiro. Portanto, é um problema.

Fantasma camarada

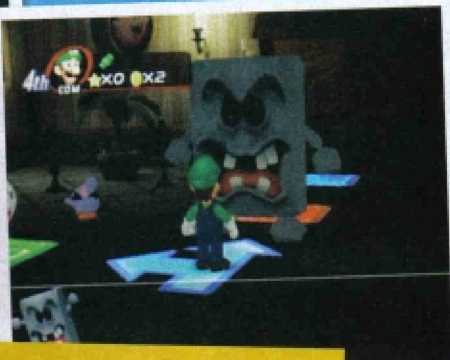
- Na mansão, há cinco salas especiais. O Rei Boo se esconderá em duas delas, enquanto as outras serão armadilhas que te levam de volta ao início do mapa.
- As Plantas-Piranha da mansão devem ser parentes das Plantas-Piranha da selva, já que elas fazem a mesma coisa.
- Baús se mexendo podem ser assustadores, mas eles podem ser bonzinhos. Às vezes. Pare em frente a um deles para tornar a sua vida um pouco mais feliz. Ou não.
- Se você tiver a felicidade de encontrar o rato Mowz na





mansão, terá a oportunidade de jogar um minigame especial com uma espécie de pinball, valendo um doce, uma moeda ou uma estrela.
• Os Thwomps bloqueiam o seu caminho, mas ficarão felizes em bloquear o caminho de outra pessoa se você aceitar pagar míseras 10 moedinhas. Use com sabedoria.
• Espelhos podem trazer alguma outra pessoa para a mesma casa em que você estiver. Você decide se isso é bom ou ruim.





DK e Bowser

Donkey Kong pode ser o maior "vira-mesa" nesse tabuleiro. Ao cair na casa dele, todas as salas onde antes haviam buracos passam a valer uma estrela grátis! Em compensação, Bowser só atrapalha as coisas, mudando o lugar da estrela.

Regra especial do Duel Mode

Seja o primeiro a conseguir duas estrelas.

DICAS VENCEDORAS

• Tente deixar seus oponentes irem na frente, já que são grandes as chances de alguém cair numa armadilha no início da partida. Depois evite ir pelo mesmo caminho.
• Os melhores doces para se guardar são Springo Candy e Thrice Candy. O primeiro é útil para quando você pegar um caminho errado ou estiver muito longe de onde quer ir, já o segundo é útil para quando alguém descobrir onde está a estrela e você tiver que correr até lá.
• Outra estratégia é seguir por caminhos diferentes, pelos quais ninguém foi. Quanto antes a mansão estiver toda mapeada, melhor para todo mundo.

Shy Guy's Perplex Express

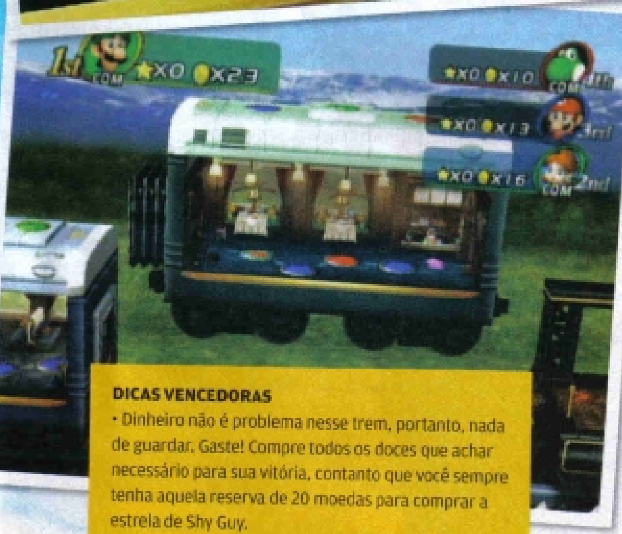
O trem maluco

De onde viemos? Para onde vamos? Onde iremos almoçar? Nada disso importa. Mais importante que o destino – ou qualquer outra dessas coisas – é a viagem em si. E, a bordo desse trem maluco, pode ter certeza que a viagem vai ser divertida. O que será mais emocionante? Vagões que mudam de posição, um roubo de doces do qual você tem que achar o culpado ou a emoção de nunca saber ao certo quem está no comando da locomotiva? Você decide!



Escolha o maquinista

• Holly Koopa, a passageira velhinha e aparentemente famosa, está muito a fim de um doce e vai comprar algum dos seus alegremente se você parar na frente dela.
• Só há uma casa amarela da sorte neste trem, mas ela dá o direito de descer em uma estação lotada de moedas e com uma estrela de mão beijada.
• Cuidado com o exaustor no vagão de cozinha. Se você parar perto dele, tanto dentro do vagão quanto no teto do trem, será sugado para o outro lado. Às vezes é bom, às vezes não.
• A maioria das casas de interrogação no teto do trem causam um efeito desagradável: colisão com algum obstáculo que passa rente ao teto. Isso te faz perder dez moedas e voltar para o início do percurso.
• Outra coisa que acontecerá com frequência é a troca de ordem dos vagões. O que está mais próximo ao final virá para o começo. Isso traz muito imprevisibilidade às partidas, que sempre são uma corrida para se chegar até a cabine do maquinista.
• Preste atenção nos personagens que estão em cada vagão, principalmente os com cara de bandido. Em determinada situação, o maquinista Shy Guy suspeitará que um deles cometeu o terrível crime de roubar um doce de Holly Koopa, e te pedirá para indicar em qual vagão o malfeitor está. Se você foi observador, vai acertar. E se acertar, são 20 moedas direto para o seu bolso.



DK e Bowser

Tanto DK quanto Bowser assumem o controle do trem quando alguém para em suas casas, substituindo o maquinista Shy Guy. A diferença é que o primeiro dá uma estrela grátis para o primeiro que chegar até ele, enquanto o segundo tira uma estrela do primeiro desafortunado a chegar no vagão de comando. Ambos vão embora depois de ajudar/atrapalhar alguém.

Regra especial do Duel Mode

Ganha o primeiro que entregar 50 moedas de uma vez à Holly Koopa.

DICAS VENCEDORAS

• Dinheiro não é problema nesse trem, portanto, nada de guardar. Gaste! Compre todos os doces que achar necessário para sua vitória, contanto que você sempre tenha aquela reserva de 20 moedas para comprar a estrela de Shy Guy.
• Um doce que é mais abundante e útil neste tabuleiro é o Duelo Candy. Use-o para virar o jogo a seu favor.

Koopa's Tycoon Town



"Time is money, oh yeah!"

Nesta cidade controlada pelos hotéis, o dinheiro fala mais alto que qualquer outra coisa. Para ganhar as valiosas estrelas, você deve investir o seu rico dinheirinho em hotéis. Mas se alguém investir mais que você, a sua estrela vai para ele. De acordo com os investimentos, os hotéis passam a valer duas estrelas, depois até três. É aí que você vai contar cada moedinha para investir mais do que os seus adversários naquele hotel três-estrelas que pode virar o jogo a seu favor.

O taxi do... Donkey Kong

• Os becos da cidade são o lar dos famigerados Bandits, que entram nos hotéis para roubar o investimento de outros jogadores e devolvê-los a você, em dinheiro vivo.
• O guidaste está escavando uma área em construção, e se você parar perto dele, pode ficar com algo valioso que ele tenha acabado de escavar da terra. Moedas na terra? Nesta cidade movida a ouro, não duvide disso.
• Um Koopa com "Curiosity for Velocity" (percebeu a referência a "Need For Speed"?) pode te dar uma carona até uma rua secreta cheia de moedas e com um hotel três-estrelas só esperando um dono. Basta ser sortudo o suficiente para parar em uma das casas amarelas da sorte.
• A esquina ao lado do terreno em construção esconde um jogo muito interessante. Acerte o um dardo no ponto certo do alvo giratório para faturar dez moedas. Se você não conseguir, o prêmio acumula e o próximo que parar ali joga por 20 moedas, e assim por diante.
• Se você tiver grana o suficiente para investir 100 moedas em um único hotel, ninguém poderá cobrir o seu investimento. Mas será que vale a pena?

DK e Bowser

O macaco de gravata é um verdadeiro magnata. Se ele aparecer para você, pode esperar por um investimento anônimo feito em seu nome em um dos hotéis da cidade. Já o jacaré espinhudo não é tão bonzinho, mas pelo menos não ferra só você: ele escolhe um dos hotéis e "arrecada" uma parte de todos os investimentos feitos ali.

Regra especial do Duel Mode

Seja o primeiro a conseguir quatro estrelas.

DICAS VENCEDORAS

• Não invista se não for para ganhar.
• Prefira se concentrar apenas em dois ou três hotéis, e não invista dinheiros nos outros.
• Vampire Candy é uma ótima maneira de bater em seus adversários onde dói mais - no bolso - e ainda engordar as suas economias.
• Procure não ficar com dinheiro no bolso muito tempo. Afinal, a pior coisa que pode acontecer é você perder moedas em um Battle Minigame ou vitimado por um doce mal-intencionado.
• Isso pode variar de acordo com a sua estratégia, mas normalmente gastar dinheiro na loja de doces não parece uma boa idéia. Prefira investir nos hotéis.

Bowser's Warped Orbit



De espaço em espaço, no espaço sideral

Até onde todo mundo sabe, Bowser mora em um castelo de tijolos azulados, de vez em quando sai para dar uma voltinha em suas pistas de kart cercadas por lava fervente. Mas na série *Mario Party*, o espinhudo tem uma certa predileção por ficar em órbita. Seu satélite circular acabou se tornando o tabuleiro perfeito, onde todo mundo dá voltas tentando roubar as estrelas uns dos outros. Sim, porque em Bowser's Warped Orbit todos começam com cinco estrelas e a única forma de conseguir mais é roubando dos outros. Trapaça? Bowser não se importa com essas coisas.

Seja casca grossa

• Os doces mais frequentes e comuns neste tabuleiro são o Bullet Candy e o Bowser Candy. Afinal, eles são essenciais para que você roub... quer dizer, adquira as estrelas dos seus oponentes.
• Algumas casas de interrogação mudam o sentido do tabuleiro. Quem estava atrás passa a estar à frente. E estar à frente, nesse tabuleiro, nunca é bom negócio.
• Há uma tubulação no centro do satélite, que contém 20 moedas em seu interior e oferece um atalho de um lado à outro do trajeto. Para utilizá-lo, você terá que parar exatamente em frente a uma das entradas.
• Uma das casas de interrogação espalhadas pelo trajeto faz com que Bowser dê uma volta completa pelo trajeto, empurrando todos os jogadores para uma mesma casa ao acaso.
• Se você notar em uma das partes com breves bifurcações, verá um Magikoopa. Pare em frente a ele e todos os doces serão embaralhados entre os jogadores. Você pode perder ou pode ganhar, não é emocionante?
• A casa amarela da sorte, como em outros mapas, leva você para uma área especial e inacessível por qualquer outro meio.

DK e Bowser

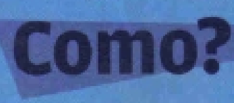
Donkey Kong e Bowser não foram nada criativos neste tabuleiro. O primeiro lhe dá uma estrela, e o segundo te tira uma estrela.

Regra especial do Duel Mode

Apenas roube todas as estrelas do seu adversário. No Duel Mode, em vez de cinco, todos começam com três delas.

DICAS VENCEDORAS

• Tenha em mente que quem está na frente é alvo de quem está atrás.
• Sempre que você usar um doce como o Bullet Candy ou o Bowser Candy, você não vai parar caso passe por uma loja de doces. E comprar doces é essencial para nunca perder uma oportunidade de roubar uma estrela. Leve isso em conta.
• Não esqueça que o Bullet Candy dá direito a você acertar o dado três vezes, podendo caminhar muito mais longe. Mesmo se não houver ninguém na sua frente para você roubar alguma estrela, às vezes isso é bom para fugir de um possível ataque.
• Este é um dos tabuleiros onde a sorte mais conta a seu favor. Portanto, não há nenhuma estratégia na qual você possa confiar sempre.





MINIGAMES

Os minigames são e sempre foram a alma da festa em Mario Party. Conheça aqui, brevemente, todos os que estão presentes nesta oitava edição.

4-Player Minigames



01 • Speedy Graffiti: trace as formas geométricas com o botão A pressionado para destruir os blocos de pedra.
02 • Swing Kings: rebata todas as bolas jogadas pelo Shy Guy com movimentos precisos do Wii Remote.
03 • Water Ski Spree: controle seu esqui aquático com o Wii Remote na horizontal. Use as rampas para pegar velocidade.
04 • Punch-a-Bunch: espere suia luva crescer e destrua a estátua de Bowser com socos certeiros.
05 • Crank to Rank: use movimentos de manivela para içar a sua bandeira mais rápido que os adversários.
06 • At The Chomp Wash: tire as manchas de tinta do Chain-Chomp esfregando com o seu Wii Remote.
07 • Mosh-Pit Playroom: seja o primeiro a pegar todas as esferas da sua cor para ganhar.
08 • Mario Matrix: acompanhe as células luminosas com o pointer, tocando no maior número delas com o botão A.
09 • Lava or Leave 'Em: seja o único a não cair na lava. Cuidado com o fogo sobre a plataforma!
10 • Kartastrophe: uma animada corrida de mini-karts em que você faz as curvas inclinando o controller.
11 • Rudder Madness: direcione a sua folha no lago para desviar das pedras e chegue em primeiro.
12 • Sick and Twisted: um percurso de plataformas giratórias onde vence quem chegar ao final sem cair.
13 • Shake it Up: vence quem chacoalhar mais a sua latinha de refrigerante.
14 • In the Nick of Time: controle os ponteiros do relógio para mostrar a hora indicada antes dos adversários.
15 • Scooter Pursuit: uma guerra de scooters com canhões de energia. Ganha quem acertar os adversários mais vezes.
16 • Flip the Chimp: tenha reflexos rápidos para fazer o macaquinho desviar dos cocos que caem e chegar são e salvo até o topo do mastro.
17 • Alpine Assault: uma corrida radical de snowboard, com direito a manobras e tudo mais.
18 • Treacherous Tightrope: atravesse o abismo numa corda bamba, se equilibrando com a ajuda do Wii Remote.

Tipos de Minigames

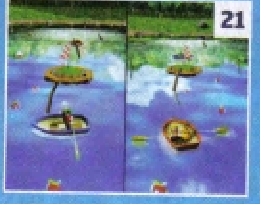
Há vários tipos de minigames, para todos os tipos de ocasiões diferentes que o jogo apresenta. Quando todos os jogadores caem em casas da mesma cor, é jogado um minigame do tipo 4-Player, onde é cada um por si. Se um dos quatro participantes cair em uma casa de cor diferente dos demais, este jogador fica contra os outros três em um minigame do tipo 1-vs-3. Da mesma forma, se dois caírem em casas de uma cor, enquanto os outros dois tiverem caído em casas da outra cor, o minigame será da categoria 2-vs-2. Ou seja, uma dupla contra a outra. Também há os minigames do tipo Battle, que em essência são iguais aos 4-Player, mas sempre valendo uma quantia muito maior de moedas. Os minigames Duel são para apenas dois participantes, e o ganhador sempre pode roubar algumas moedas ou até mesmo uma estrela do perdedor. Esta é a categoria que tem mais minigames, mas isso é porque a maioria dos 4-Player e 2-vs-2 também serve como Duel. Outra categoria especial é a dos Challenge, que são apenas três provas que um participante joga sozinho, para tentar ganhar algumas moedas extras. E por último temos o único minigame da categoria Last, que você vai jogar após vencer a última partida do modo Star Battle Arena. Temos também os oito minigames exclusivos do Extras Zone, nos quais você pode usar o seu Mii!.



2-vs-2 Minigames


19

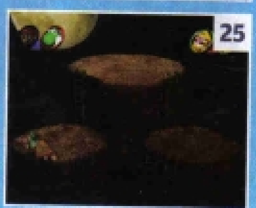

20


21

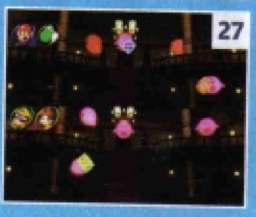

22


23


24


25


26


27

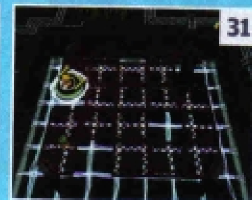

28

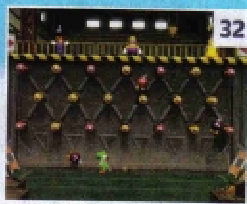
19 • Grabby Gridiron: agarre as bolas e faça cinco gols antes do adversário neste futebol americano maluco.
20 • Bumper Balloons: suba no kart e atropele apenas os balões da cor do seu time.
21 • Rowed to Victory: reme em cooperação com seu colega para ser o primeiro a chegar à ilha do tesouro.
22 • Winner or Dinner: pegue mais moedas que o time adversário, cuidando para não ser engolido pelas Plantas-Piranha.
23 • Paint Misbehavin': atire bolas de tinta para pintar o maior número de Goombas possível antes do tempo acabar.
24 • Sugar Rush: monte o bolo exatamente como o do exemplo. Mas seja rápido!
25 • King of the Thrill: uma batalha de força e esperteza para saber quem é o último a sobrar no topo da montanha.
26 • Lean, Mean Ravine: dirija seu hovercraft junto com o seu pareciro para chegar em primeiro nessa corrida.
27 • Boo-ting Gallery: atire em todos os Boos até chegar ao confronto com o Rei Boo.
28 • Crops 'n' Robbers: enquanto um colhe, o outro destrói os obstáculos, ambos tentando encher o caminhão primeiro.

1-vs-3 Minigames


29


30


31


32


33
34


35


36


37



29 • Gun the Runner: enquanto um tenta subir até a plataforma mais alta, os outros três atiram nele para atrapalhar.
31 • Grabbin' Gold: controle a alavanca do fliperama para pegar mais moedas que o time adversário.
[31]Power Trip: derrube seus amigos da plataforma com seu hovercraft eletrificado; ou fuja!
32 • Bob-ombs Away: três pessoas ficam lançando Bob-ombs de cima de uma plataforma, enquanto uma tem que sobreviver ao bombardeio.
33 • Swervin' Skies: uma batalha aérea onde um avião atira nos três restantes, que devem desviar até que o tempo acabe.
34 • Picture Perfect: monte a figura igual à do exemplo, selecionando as partes corretas.
35 • Snow Way Out: um lançador de bolas de neve tentando derrubar três personagens de cima de um telhado.
36 • Thrash 'n' Crash: um percurso cheio de armadilhas que devem ser acionadas por um jogador para impedir os outros três de chegarem ao final.
37 • Chump-Rope: já brincou de pular corda? Apostamos que com um Wii Remote, nunca!

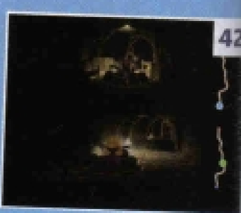
Duel Minigames



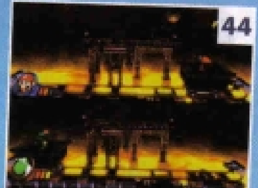




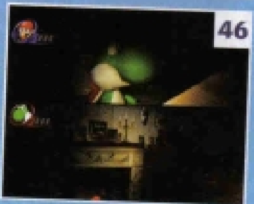












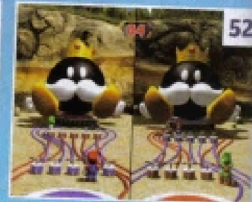




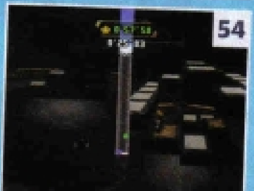


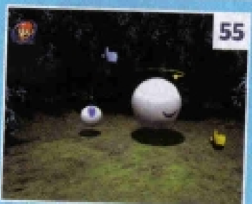




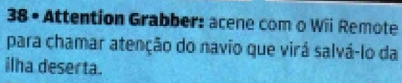












38 • Attention Grabber: acene com o Wii Remote para chamar atenção do navio que virá salvá-lo da ilha deserta.

39 • Blazing Lassos: em clima de velho oeste, laceie os barris de valores altos para somar mais pontos que o adversário.

40 • Wing and a Scare: manobre o avião em pleno vôo para desviar dos obstáculos.

41 • Lob to Rob: acerte apenas os cogumelos neste jogo de tiro ao alvo para fazer muitos pontos.

42 • Pumper Cars: bombeie energia para o seu carrinho pegar velocidade nesta perigosa corrida dentro das minas.

43 • Cosmic Slalom: acelere nessa corrida semelhante a F-Zero e jogue seu adversário nos obstáculos. A ou B usam turbo.

44 • Lava Lobbers: acerte três tiros no seu adversário com os carrinhos de mina para vencer. Alterne entre tiros retos e por cima com A e B.

45 • Loco Motives: clique nas suas locomotivas para mudar as suas direções e evitar que elas estourem os balões.

46 • Specter Inspector: use a lanterna para procurar os seus amigos escondidos na decoração da casa mal-assombrada.

47 • Frozen Assets: quebre as estalactites para descobrir as jóias e pegar cinco delas antes do adversário.

48 • Breakneck Building: serre, martele e pinte mais rápido que o seu adversário para se sagrar o melhor carpinteiro.

49 • Surf's Way Up: nesta corrida espacial o importante não é chegar em primeiro, mas sim somar o maior número de pontos passando pelos círculos.

50 • Balancing Act: role pelo circo evitando os Thwomps e chegue em primeiro.

51 • Ion the Prize: incline a plataforma para separar as bolinhas rosas e verdes em seus respectivos frascos.

52 • You're the Bob-omb: encontre o detonador certo para mandar o seu adversário pelos ares.

53 • Cardiators: conte com a sorte para escolher as cartas que causam mais dano no seu oponente.

54 • Rotation Station: seja o primeiro a chegar ao topo do percurso, usando o Wii Remote para rotacionar a câmera.

55 • Eyebrawl: gire o seu cursor ao redor do olho o mais rápido possível para fazê-lo girar e desaparecer.

56 • Settle It in Court: lance a bola no momento em que o cursor passar pelo círculo para fazer mais cestas que o adversário.

Battle Minigames











57 • Aim of the Game: acerte as cartas de valor e torça para a sua soma ser a maior de todas.

58 • Cut from the Team: num jogo de pura sorte, tente não cortar a corda que aciona o mecanismo para não ser lançado longe.

59 • Snipe for the Picking: aqui, a sua mira é valiosa. Acerte rapidamente as maçãs nas suas parts mais valiosas.

60 • Saucer Swarm: acerte o maior número possível de discos voadores e evite que eles te acertem.

61 • Glacial Meltdown: seja o último a ficar de pé neste empurra-empurra sobre o gelo.

Challenge Minigames


62


63


64

62 • Pour to Score: derrube a areia na balança até atingir o peso indicado, mas cuidado para não passar do ponto!
63 • Fruit Picker: memorize a localização das frutas e depois colha as indicadas.

64 • Stampede: carimbe 20 folhas antes do tempo acabar, mas cuidado com as folhas do Bowser, que te fazem perder pontos.

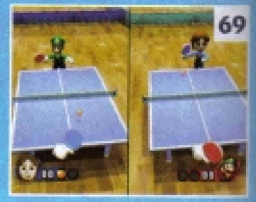
Extras Zone Minigames


65


66


67


68


69


70


71


72



73

65 • Star Carnival Bowling: apenas um jogo de boliche parecido com o do Wii Sports, mas não tão bom quanto ele.
66 • Trial by Tile: seja rápido para identificar a exata sequência de personagens na parede neste quebra-cabeça para um ou dois jogadores.
67 • Flagging Rights: levante a bandeira que o Shy Guy levantar o mais rápido possível. Este minigame é o único que utiliza o Nunchuck.
68 • Canyon Cruisers: esta é uma corrida rápida e perigosa por pistas cheias de obstáculos e perigos.
69 • Table Menace: mais complexo que o pingue-pongue de Wii Play, menos complexo que o Tennis de Wii Sports. Mas tão divertido quanto ambos.
70 • Puzzle Pillars: neste surpreendentemente divertido puzzle, vire as peças coloridas para fazer parte delas desaparecer.
71 • Chomping Frenzy: alimente os Chain Chomps com o tipo de fruta que eles pedirem para não servir de refeição. Apenas para um jogador.
72 • Moped Mayhem: uma difícil corrida com dezenas de participantes e curvas difíceis. Você consegue ser o mais rápido?
73 • Superstar Showdown: o minigame final é uma batalha com o Bowser. Gire o seu cajado estelar no ar para carregar o poder, então atire no vilão com toda força.

Mario Party 9?

O oito acabou de sair e, sim, nós já estamos pensando no nove. Por quê? Com toda a versatilidade do Wii Remote à disposição da Nintendo e da Hudson Soft, é natural que esta oitava versão seja apenas o começo da loucura. Os minigames são divertidos e ninguém aqui está reclamando, mas jogos como *WarioWare: Smooth Moves* já nos mostraram que dá pra ir ainda mais longe e pirar ainda mais com as possibilidades do controller maluco que a Nintendo inventou. Que tal, por exemplo, um minigame de pular corda em que alguém fizesse com o Wii Remote o movimento de balançar a corda, enquanto os outros colocassem o controle no bolso (ou segurassem junto ao corpo) e tivessem que pular de verdade? Que tal usar o Nunchuck e voltar com aqueles divertidos minigames de girar freneticamente a alavanca analógica? Apostamos que a alavanca do Nunchuck é bem mais resistente que a do N64 e aguentaria numa boa. Também achamos que existem muitos minigames que apostam demais apenas na função de pointer do Wii Remote. Que tal trocar alguns desses pelo bom e velho esmagamento sincronizado de botões, que fazia nossa alegria nas primeiras versões de MP? Um minigame de pescaria também não faria mal algum, nós achamos. É só pegar a mecânica da pescaria de *Zelda Twilight Princess*, simplificar um pouco e adaptar ao universo de *Mario Party*. Nós achamos que ficaria muito legal. Já pensou se existissem "Eventos de Tabuleiro"? Alguma casa que possibilitasse uma interação maior com o cenário? Por exemplo: imagine um tabuleiro com um monte de pedras bem no meio. Ao parar em uma dessas casas de "Evento de Tabuleiro" (em inglês seria "Board Event!"), o jogador poderia usar o Wii Remote para inclinar o tabuleiro, como em *Kororinpa* ou *Monkey Ball*, tentando fazer com que as pedras rolassem e acertassem os outros jogadores, para que eles perdessem moedas. Ou que as pedras acertassem alguma parte do cenário, que causaria uma mudança nas rotas. Se fosse um tabuleiro com neve, o "Evento de Tabuleiro" poderia permitir que você chacoalhasse o Remote para causar uma avalanche, cobrindo de neve um dos caminhos, que ficaria bloqueado por três rodadas, até que a neve derretesse. Há muitas possibilidades, não acha?
Por falar em "não acha?", que tal se você enviasse para a NW as suas idéias loucas de novidades para o Mario Party 9, 10, 11...? Garantimos a publicação das melhores na próxima edição, a não ser que Bowser estrague a festa! Participe! NW



VIRTUAL CONSOLE



Mario Kart 64

Jornadas solo à parte, o Nintendo 64 é lembrado mesmo hoje pelas extensas e inesquecíveis jogatinas em grupo, graças à facilidade de ligar quatro controllers sem a necessidade de adendos. Nesse aspecto, jogos de tiro como *GoldenEye 007* e *Perfect Dark* se superaram ao oferecer muita diversão. Entretanto, antes veio o memorável *Mario Kart 64*, supremo quando o assunto é multiplayer.

—Alexei Barros

No ano em que foi lançado, 1997, esse modo para até quatro jogadores em tela dividida – sem prejudicar a sólida taxa de 30 frames por segundo – significou um grande avanço na série, já que no predecessor do Super NES de cinco anos antes, *Super Mario Kart*, as corridas eram restritas a apenas dois jogadores. Ocorreu ainda um progresso considerável nas pistas. Além dos traçados mais inspirados – tanto é que quatro delas foram reprisadas em *Mario Kart DS* –, foi decisiva a implementação de relevo, com elevações, depressões e inclinações. Em *SMK*, o efeito Mode 7 só permitia simular superfícies planas.

Alterações também com os pilotos: saem Donkey Kong Jr. e Koopa Troopa, entram Wario e Donkey Kong para se somar a Mario, Luigi, Princesa Cogumelo, Toad, Yoshi e Bowser. Cada um tinha uma performance específica nas disputas. No geral, os personagens corpulentos eram dificilmente abatidos, possuíam karts com aceleração ruim e velocidade máxima boa, e os mais leves, o contrário.

O repertório de elementos para atrapalhar os adversários foi expandido, com trapaças inéditas como o casco azul, que atingia diretamente o líder da prova, a caixa falsa de item, que atordoava o oponente que tocasse nela, além das versões triplas dos cascos verde, vermelho e estrelas, entre outros já existentes no antecessor.

Quanto aos modos de jogo, havia o Grand Prix, com os torneios Mushroom Cup, Flower Cup, Star Cup e Special Cup em 50, 100, 150 cilindradas e Mirror Mode, que invertia o sentido das pistas; Time Trial, para você tentar superar os próprios recordes e, enfim, o mencionado multiplayer, dividido entre as corridas convencionais e as batalhas nas arenas, nas quais os pilotos tinham o único objetivo de bater três vezes nos outros até que fossem estourados os balões.

Com todas essas novidades substanciais, *Mario Kart 64* representou a adaptação perfeita para as três dimensões de *SMK*, expandindo a diversão e abrindo a pista para que os sucessores *MK Double Dash* e *MK DS* ocupassem a liderança. Tal reputação é reconhecida pelos jogadores, já que é o jogo mais vendido da série e o segundo do Nintendo 64 (perde apenas para *Super Mario 64*), com um total de 9,87 milhões de unidades. NW



Afinal, cascas de bananas existem para serem usadas



Lá vai Yoshi, na ponta dos dedos, na ponta dos deeedos!!!

Últimos lançamentos

NES - 500 Wii Points
- Castlevania
- Ninja Gaiden
- Pac-Man
- Punch-Out!!

TurboGrafx 16 - 600 Wii Points
- Battle Lode Runner
- Blazing Lazers
- Bonk's Revenge
- Ninja Spirit

Mega Drive - 800 Wii Points
- Alex Kidd in the Enchanted Castle
- Kid Chameleon
- Streets of Rage™ 2
- Virtua Fighter 2

Super NES - 800 Wii Points
- ActRaiser
- Donkey Kong Country 2
- Final Fight
- Gradius III

Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Console: Nintendo 64
Lançamento original: 1997
Virtual Console: 29 de janeiro de 2007
Custo: 1000 Wii Points
Gênero: Corrida
Jogadores: 1 a 4





EDITOR
André Forastieri
PRESIDENTE
André Martins

FUTURO

REDAÇÃO
Odair Braz Junior Diretor de Redação
Fabio Santana Editor Executivo
Ronaldo Carlini Testa Editor

Bruno Zerbinatti, Renato Bueno, Ricardo Farah, Rodrigo Guerra Redação

Delfin dos Santos, Homero Letonai, Robson Teixeira e Marco Souza Designers

Alexei Barros, André Forte, Douglas Vieira, Fabio Bracht, Henrique Minatogawa, José Mauricio Yoshitake, JP Nogueira, Rodrigo Ortiz (textos), André Rodrigues (tradução), Verbo Tupi (ilustração-capa) Colaboradores

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves Gerente Comercial
Leandro Ribeiro Gerente Comercial de Assinaturas
Cinthya Miller e Oswaldo Junior Assistentes Comerciais
João Luiz Atendimento ao leitor

PUBLICIDADE
Alberto Kaduoka (Kado) Gerente de Publicidade
Isac Guedes Coordenador de Publicidade

WEB
Fernando Nogueira Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon Supervisor Técnico

FINANCEIRO
Priscila Santos Gerente Financeira

Nintendo World 105, julho de 2007
é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6088 ramal 318
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: assinaturas@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Tels.: (11) 6877-6056/6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6088 ramal 110
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho - CEP 05437-000 SP - SP

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 6877-6051/6877-6052
6877-6053/6877-6054
fax: (011) 3673-9347

Impressão CLY
Distribuição DINAP

Tocar não é legal.

Ou assim nos ensinaram. Não toque...
Em mim, no seu nariz, na tinta fresca,
na prataria da sua avó. Não adiantava reclamar,
você não podia tocar. Mas eles estavam errados.
Todos eles. Por que não tocar no que você
quiser? E se você pudesse tocar os seus
jogos? E se pudesse fazer algo saltar,
atirar ou correr apenas com um simples toque?
Fala sério, tocar o jogo é controlar
o jogo. E quando falamos em controlar,
falamos de controle com precisão.
Um toque de sorte e você é o mestre do
universo. Um toque fora e você já era.
Então esqueça tudo o que já te ensinaram e
repita conosco. Tocar é legal.

Tocar é legal.



NINTENDO DS™

controle de toque • bate-papo sem fio • controle de voz • jogabilidade sem fio